

JOC FULL KING'S BOUNTY THE LEGEND

Gândește altfel.
CITEȘTE!
Adună puncte
150
puncte
și ai 1,5 lei
Comandă reviste GRATUIT
și cărți cu REDUCERE
www.chp.ro/promo

LEVEL

COMMAND & CONQUER

T I B E R I A N T W I L I G H T



JOCUL ANULUI 2009

Februarie 2010 Preț 14.99 lei
5 948490 250039 01002

Gândește altfel: CITEȘTE!

www.chip.ro/promo

CUMPĂRĂ

CĂRȚI sau **REVISTE**
și ai **REDUCERE** la
acestea, folosind
punctele acumulate

ADUNĂ PUNCTELE

cumpărând Reviste



cumpărând Cărți din Librăria CHIP



NUMĂRUL
DE PUNCTE
pentru cărțile
cumpărate
= PREȚUL CĂRȚII
înmulțit cu 10

COMANDĂ

Integral reviste
în funcție de
punctele acumulate



EXEMPLU: În contul online ai următoarele produse:

Ediția noiembrie CHIP DVD	130 puncte	Ediția noiembrie LEVEL	150 puncte	Ediția noiembrie FOTO VIDEO	100 puncte	Ediția octombrie CHIP special	100 puncte	Ediția noiembrie PC-Practic	90 puncte

TOTAL: 2228 puncte echivalent 22,28 lei

și vrei să comanzi:

LEVEL Preț întreg 15 lei La care ai REDUCERE -3 lei (-300 puncte)	FOTO VIDEO Preț întreg 50 lei La care ai REDUCERE -5 lei (-500 puncte)
LEVEL Preț redus 12 lei ÎN PLUS primești 150 puncte	FOTO VIDEO Preț redus 45 lei ÎN PLUS primești 450 puncte

Punctele consumate la cumpărarea revistei și cărții
2228 puncte - 800 puncte - 1000 puncte = 428 puncte

Punctele primite odată cu cumpărarea revistei și cărții
150 puncte + 450 puncte + 100 = 700 puncte

Total puncte rămase în cont:

428 puncte + 700 puncte = 1128 puncte echivalent 11,28 lei

Prin campania promoțională „Gândește altfel: CITEȘTE!” vă îndemnăm să cumpărați atât revistele din portofoliul nostru cât și cărțile ale celor mai importante edituri, prezente în oferta Librăriei CHIP online. Prin cumpărarea revistelor sau cărților primiți automat un număr de puncte, pe care îl puteți folosi pentru a comanda pe puncte alte reviste sau ca reducere la comandarea cărților/revistelor din oferta Librăriei (reducerea de puncte nu se aplică produselor aflate la promoție sau cu preț redus). Astfel, punctele acumulate în contul dumneavoastră se pot transforma în bani, pe care îi puteți utiliza, într-o anumită limită, doar la cumpărarea de cărți sau reviste. Pentru mai multe detalii vă rugăm să consultați online (www.chip.ro/promo) Regulamentul campaniei „Gândește altfel: CITEȘTE!” sau să contactați Departamentul de Marketing, prin e-mail marketing@3dmc.ro sau la telefon 0268 415 158.

EDITORIAL

GOOD TIMES

Fără îndoială, anul 2009 a fost un an bun pentru jucători din toate punctele de vedere, pentru că nu a existat gen care să nu ne răsfete cu reprezentanți de seamă și să ne ocupe timpul liber (și nu numai) parcă mai mult ca niciodată. Ce-i drept, au existat și dezamăgiri, unele chiar neașteptate, dar am trecut destul de ușor peste ele, pentru că am avut norocul să le înlocuim de fiecare dată cu scrieri de geniu, chiar opere de artă. Anul a fost foarte bun cu noi, iar pentru a-i răsplăti reprezentanții de seamă, le-am pregătit, ca în fiecare an în această perioadă, câte un loc în galeria greilor care și-au lăsat amprenta asupra noastră. Corigenților le-am pregătit câte o banană și bulgări de zăpadă.

Nu vă speriați, nu v-am lăsat nici pe voi deoparte, motiv pentru care puteți face același lucru online în cadrul unei secțiuni concepute special în acest sens pe site-ul LEVEL, rezultatul votului public urmând să fie publicat în cadrul ediției următoare. Până atunci, pe al nostru îl puteți digera chiar acum, începând cu pagina 66. În altă ordine de idei, am intrat într-un an cel puțin la fel de bogat, ce demarează în forță cu titluri precum Aliens vs. Predator, Mass Effect 2, Darksiders, Dante's Inferno și Command & Conquer 4 - Hands-on-ul ediției pe care o țineți acum în brațe. Il vom încheia, sperăm noi, cu zăpadă de Crăciun, un StarCraft II energizant și un Serious Sam 3 relaxant. „2010 va fi serios sau nu va fi deloc.”

KIMO

LEVEL
3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu
(dan.badescu@3dmc.ro)
Director Executiv:
Adrian Dumitru
(adrian.dumitru@3dmc.ro)
Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina.lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KIMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloe (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol

Colaboratori:
Sebastian Bularca (locke@level.ro), Paul Policarp,
Dan Darie (jack@level.ro), Ana Maria Todor
(absynthe@level.ro), Laura Bularca (lara@level.ro),
Marin Nicolae

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Popovici
(ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Marketing:
Sofia Grigore
(sofia.grigore@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte.marginean@3dmc.ro)

On-line:
Cosmin Oprea (mrblack@level.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea
(contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură
(emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.angel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

BRAT este membru fondator al
Biroului Român de Audit al Tirajelor
(BRAT).

Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență
conform Studiului Național de Audiență. Conform
cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 -
aprilie 2009), LEVEL are 81.000 cititori/ediție.
În perioada ianuarie - mai 2009, revista LEVEL a
înregistrat o medie a vânzărilor de 12.986
exemplare/ediție.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Best Distribution	13,47,C4
D-Link	37
HP	7
Radio 21	99

KiMO

- 1. Blood Bowl
- 2. DiRT 2
- 3. The Void



Koniec

- 1. DiRT 2
- 2. Tales of Monkey Island
- 3. NBA 2K10



cioLAN

- 1. Tales of Monkey Island
- 2. Blood Bowl
- 3. The Void



Marius Ghinea

- 1. DiRT 2
- 2. The Void
- 3. Twin Sector



Caleb

- 1. C&C4: Tiberium Twilight
- 2. DiRT 2
- 3. Blood Bowl



BogdanS

- 1. SteelSeries Siberia V2
- 2. Mionix Naos 5000
- 3. SteelSeries Merc Stealth



22

Cel mai bine vândut joc din lume, cu o comunitate de peste 12 milioane de jucători, se pregătește să mai adune...

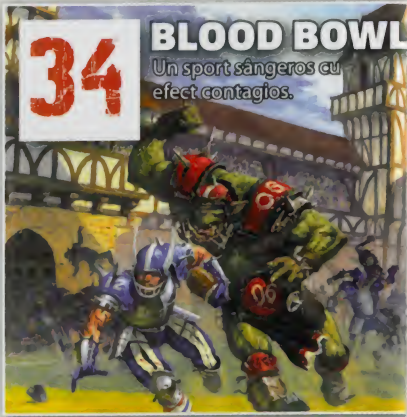
WORLD OF WARCRAFT: CATAclysm



42

OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING

Un FPS pentru soldatul din tine.



34

BLOOD BOWL

Un sport sângeros cu efect contagios.



TWIN SECTOR

38

O clonă de Portal în căutarea rețetei succesului.



48

COLIN MCRAE: DIRT 2

Un nume și o serie ce nu mai au nevoie de nicio prezentare



THINK ABOUT IT

76



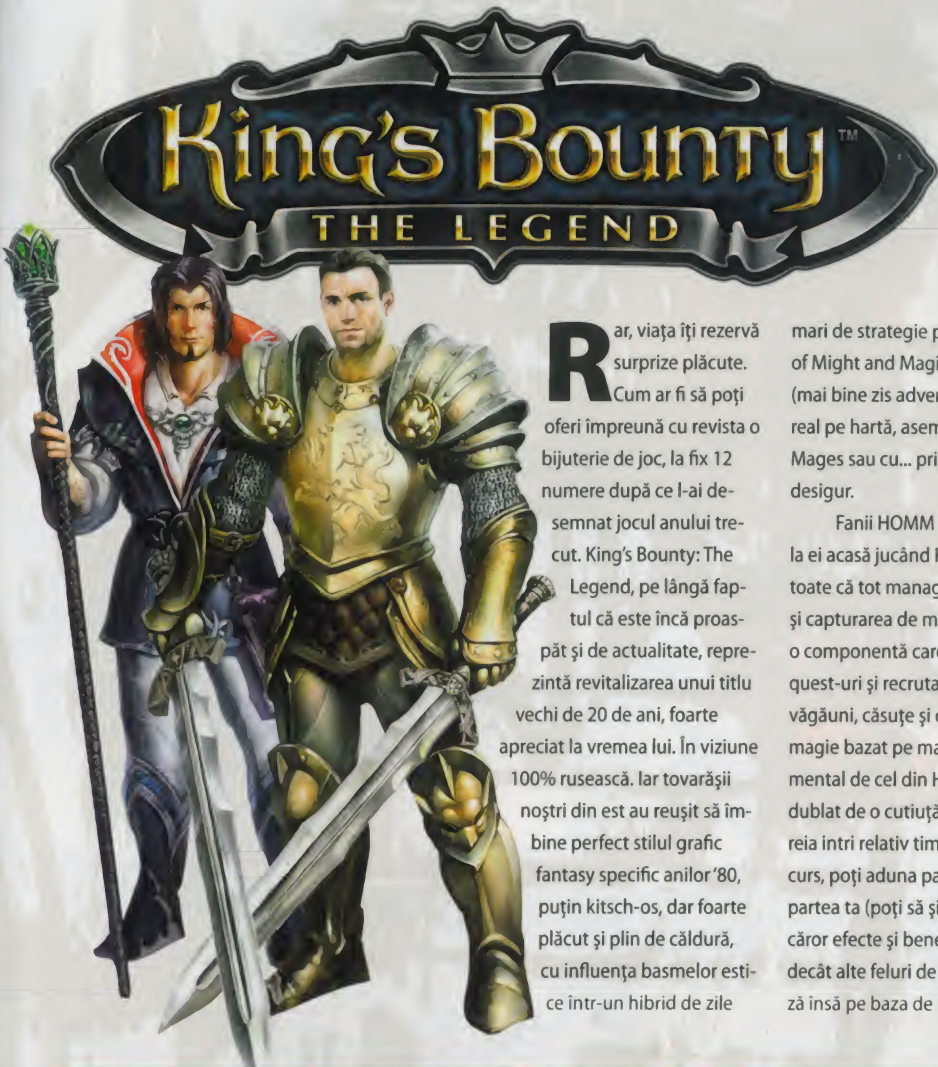
THE VOID

52



30

COMMAND & CONQUER 4



08 ȘTIRI

SPECIAL

- 14 GAMEDEV: LECȚIA NUMĂRUL UNU
- 18 JOCU' DE-A DROGU'

BOARD GAMES

- 20 SOLIUM INFERNUM

PREVIEW

- 22 WORLD OF WARCRAFT: CATAclysm
- 28 JUST CAUSE 2

HANDS-ON

- 30 COMMAND & CONQUER 4: TIBERIUM TWILIGHT

REVIEW

- 34 BLOOD BOWL
- 38 TWIN SECTOR
- 42 OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING
- 48 COLIN MCRAE: DIRT 2
- 52 THE VOID
- 55 BORDERLANDS: THE ZOMBIE ISLAND OF DOCTOR NED
- 56 JAMES CAMERON'S AVATAR
- 60 TALES OF MONKEY ISLAND EP.4

- 62 TALES OF MONKEY ISLAND EP.5
- 64 SERIOUS SAM HD
- 65 NBA 2K10

SPECIAL

- 66 JOCUL ANULUI 2009

RETRO

- 72 ALIENS VERSUS PREDATOR

FREE2PLAY

- 74 OPEN SOURCE FIRST PERSON SHOOTERS
- 75 MINI GAMES

BISTRO DE L'ARTE

- 76 THINK ABOUT IT

HARDWARE

- 82 GADGETURI
- 86 TEST COMPARATIV
- 88 TESTE

LIFESTYLE

- 92 NEMIRA - THE YEAR'S BEST SCIENCE FICTION (VOL. 5)
- 92 FILM - SHERLOCK HOLMES
- 93 WWW.



dă de schimb care poate fi obținută exclusiv în bătălii (minus poțiunile care-ți dau rage dacă le bei înainte de confruntare) și s-au dovedit o diversivne cât se poate de reușită. E singurul joc în care ne-am bucurat nespun că putem explora un castel de buzunar sau să ne batem cu spiriduși care insuflă un inel. Are farmec, atmosferă, „je ne sais quoi” din belșug, un gameplay solid și ne bucurăm că vi-l putem oferi împreună cu revista.

Procesor 2,6 GHz Memorie 1 GB
Accelerare 3D GeForce 6600 / Radeon 1300

Demo

King Arthur / Twin Sector Demo 2 / Virtual City

MODs

Airborn v0.1 Beta (Unreal Tournament 3) / Portal Prelude v1.1.5 (Portal)

Media Filme

Aliens vs. Predator / Battlefield: Bad Company 2 / Bayonetta / Darksiders / Dragon Age: Origins - Awakening / METRO 2033 / Splinter Cell: Conviction

Imagini

Just Cause 2 / MotoGP 09/10 / Star Trek Online

Wallpaper

Divinity II: Ego Draconis / Grand Theft Auto IV / King Arthur

Screensaver

Call of Duty: Modern Warfare 2

Drivere

ATI Catalyst 9.12 Cu Control Center / NVIDIA ForceWare 195.62

Patch

ARMA 2 v1.05 / ARMA 2 v1.05 hotfix

Antivirus

AVG Free Edition 9.0 Build 716a1803 / Trojan Killer 2.0.4.9

Freeware

7-Zip 4.65 / Adobe Acrobat Reader 9.2 / ATI TrayTools 1.6.9.1464 Beta / CCCP Codec Pack / OpenOffice.org 3.2.0 RC1 / RivaTuner 2.24C

Shareware

DEAMON Tools Pro 4.35.0308

EXTRA

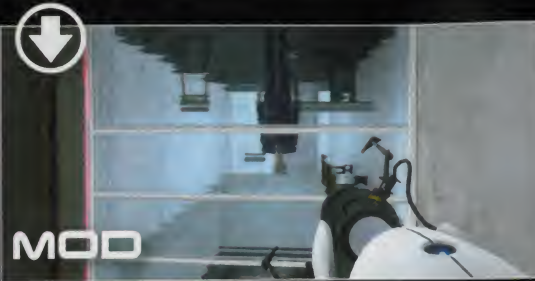
ARHIVA LEVEL 2008 / Pixel Force: Left 4 Dead (versiune completă) / Assassin's Creed - Initiation (scurt metraj) / LEVEL DVD Finder

DVD HIGHLIGHTS**KING ARTHUR**

Regele Arthur, așa cum nu l-ați mai văzut niciodată, adică într-o lume plină de magie și măceluri sângeroase. Demo-ul include un tutorial și o mică parte din campania solo.

**PORTAL PRELUDE 1.1.5**

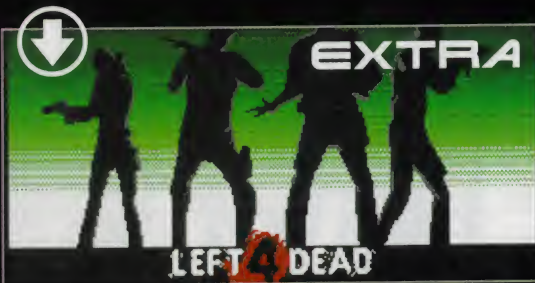
O nouă versiune a cunoscutului mod pentru Portal, ce conține o mulțime de noi surprize. A se citi „easter eggs”.

**TWIN SECTOR DEMO 2**

Al doilea demo ne dezvăluie noi elemente de gameplay, oferindu-ne posibilitatea să manipulăm legile fizicii în fel și chip. Avem și un re-view pentru această inedită clonă de Portal.

**PIXEL FORCE: LEFT 4 DEAD**

Un excelent remake 2D pentru jocul Left 4 Dead, în versiune completă. Include co-op și trezește nostalgia.

**AIRBORN 0.1 BETA**

Un nou concept, o nouă abordare din punct de vedere vizual și al gameplay-ului. Airborn este un mod mai mult decât original pentru Unreal Tournament 3. Mare atenție la pașii de instalare.

**INITIATION (ASSASSIN'S CREED)**

Un scurt metraj foarte artistic, din care aflăm noi amănunte despre inițierea lui Altair în tainele asasinatului. Fanii nu au voie să-l rateze.

**ARHIVA LEVEL 2008**

Pentru cei care au ratat sau pur și simplu vor să-și amintească, iată anul 2008 al revistei LEVEL în format PDF. Arhiva include toate edițiile din 2008, plus ianuarie 2009. Vizionare, plăcută!

PS. Pentru cei care au nevoie de un program de dezarchivare și unul de vizualizare a documentelor, am inclus ambele unelte în secțiunea FREWARE - 7zip și Adobe Reader 9.

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

NOTĂ

www.level.ro

ATENȚIE:

ÎN TIMP, TONERELE COMPATIBILE AJUNG SĂ COSTE DE DOUĂ ORI MAI MULT DECÂT TONERELE HP ORIGINALE

**AI ÎNCREDERE ÎN TONERUL ORIGINAL HP**

Cele mai recente teste au dovedit că tonerele compatibile dețin o performanță mai slabă. De cealaltă parte, tonerele originale HP au indicat o fiabilitate superioară, rezultate consistente și o mai mare eficiență a costului, per total, decât tonerele compatibile. Așadar, fă o alegere inteligentă pentru afacerea ta și cumpără mereu toner HP.

Ferește-te de imitații! Vizitează HP.COM/TONER



HIT PRINT
INTELLIGENTLY



Quality Logic Study din 2008 a comparat cartușele originale HP LaserJet cu alte cartușe reutilizate, disponibile în Europa pentru imprimantele HP LaserJet 2300 și HP LaserJet 4350. Costul HP calculat pe baza rezultatelor în medie ale European Quality Logic Monochrome Toner Reliability Comparison Study. Calcululele includ hârtia, înlocuirea cartușelor și efortul de reimprimare. Este luat în considerare un număr egal de pagini pentru uz extern, intern și individual. Rata de lucru reieșită din Mercer 2007/08 Global Pay Study. Prețul de cumpărare luat în considerare pentru cartușele HP este de 131 Euro și un preț cu 42% mai mic pentru cartușele reutilizate. Prețurile uzuale, costurile și rezultatele pot varia.

Pentru detalii: www.Qualitylogic.com/tonertest.pdf sau www.hp.com/eur/tonertest

ASSASSIN'S CREED II

ASSASSIN'S CREED DLC

Dacă vă mai amintiți, în urmă cu ceva timp, Ubisoft anunța că va lansa anul acesta două DLC-uri pentru versiunea de console a jocului Assassin's Creed 2. În cele din urmă, producătorii ne-au oferit primele detalii legate de acest conținut nou, care de fapt sunt secvențele ce lipsesc din povestea jocului.

În primul DLC, Battle of Forlì, Ezio împreună cu Caterina Sforza va trebui să apere orașul Forlì de invazia fraților Orsi. Al doilea DLC, Bonfire of the Vanities, va fi lansat în februarie, va costa 4,99 de dolărei și va debloca o nouă zonă a Florenței. În Bonfire of the Vanities, Ezio are misiunea de a elibera orașul de sub dominația călugărului Savonarola, care deține controlul asupra orașului cu ajutorul The Apple of Eden.

Dăruț, acum pe cât vreți să punem pariu că versiunea de PC va include în mod miraculos și gratuit aceste două DLC-uri?

CELE MAI VÂNDUTE JOCURI ÎN 2009

Foarte verde siminoc, CoD sare pe primul loc. Conform statisticilor companiei NPD Group, cele mai vândute 10 jocuri în SUA, în intervalul ianuarie - noiembrie 2009, sunt cele pe care le puteți vedea mai jos.

1. Call of Duty: Modern Warfare 2 (Xbox 360) - 4,2 mil.
2. Wii Fit (Wii) - 3,5 mil.
3. Wii Sports Resort (Wii) - 2,4 mil.
4. Wii Mario Kart (Wii) - 2,2 mil.
5. Wii Play (Wii) - 2,1 mil.
6. Halo 3: ODST (Xbox 360) - 2 mil.
7. Pokemon Platinum Version (DS) 1,9 mil.
8. Call of Duty: Modern Warfare 2 (PS3) - 1,9 mil.
9. Madden NFL 10 (Xbox 360) - 1,5 mil.
10. New Super Mario Bros. Wii (Wii) - 1,4 mil.

Faptul că Modern Warfare 2 e pe primul loc nu surprinde pe nimeni, având în vedere că numai în luna noiembrie s-a vândut în peste 6 milioane de exemplare, această cifră incluzând doar versiunea pentru console. Deci peste 6 milioane de copii au fost cumpărate numai de americani. Dacă punem la socoteală și ce s-a vândut în restul teritoriilor, cifra sigur sare lejer de 10 milioane.

CELE MAI NEVÂNDUTE JOCURI ÎN 2009

Și fiindcă trebuia să ne simțim vinovați că aducem executivii din Industrie la sapă de lemn cu apucăturile noastre online nesănătoase și ilegale, cineva s-a gândit să alcătuiască și un mini-top al celor mai nevândute („piratate” e așa un cuvânt urât) jocuri din 2009. Primul loc este ocupat, nicio surpriză aici, de Modern Warfare 2. Potrivit oamenilor de bine de la TorrentFreak, CoD: Modern Warfare 2 i-a luat fața lui Spore (marele „câștigător” al anului 2008) cu 5 milioane de download-uri (plus nenumărate acte josnice de piraterie săvârșite pe anumite tracker-e care nu țin o „contabilitate” strictă). Este vorba, bineînțeles, de versiunile pentru Xbox360 și PC. „Topul” este completat de The Sims 3, cu 3,2 milioane de copii deturnate, urmat îndeaproape de Prototype, cu 3,16 milioane de „victime”. Street Fighter IV ocupă locul patru, cu 2,69 milioane de download-uri, iar Need for Speed Shift este rușinea topului, cu doar 2,1 milioane de piraiți pe urmele sale. Yo, ho, ho, and a bottle of Internet!



EA, NUMĂRUL „EINS” ÎN EUROPA ÎN 2009

Iată o știre cu miros de reclamă gratuită, dar la cât de înjurati au fost de-a lungul timpului, mă gândesc că e bine să restabilim măcar puțin echilibrul natural. Așadar, anul acesta, Electronic Arts a reușit să-și adjudece primul loc în topul distribuitorilor din Europa, după ce anul trecut această poziție fusese câștigată de Nintendo. Cu toate acestea, compania s-a arătat dezamăgită de performanțele înregistrate de jocurile sale pe piața din Europa, deoarece vânzările nu au mers conform planului și, în loc de o creștere de 5%, s-au înregistrat pierderi de 10%. Totuși, după cum susține Jens Uwe Intat, Senior VP al departamentului de distribuție din Europa, performanța înregistrată de EA anul trecut se datorează foarte mult jocurilor EA Sports Active, The Sims 3, Need for Speed Shift, FIFA 10 and Dragon Age, care au avut vânzări excelente.



Video Game Awards 2009 SPIKE

SPIKE TV VIDEO GAMES AWARDS

După lupte seculare care-au durat aproape trei beri, preacinstiții redactori LEVEL au întocmit o mândrețe de top, pe care-l puteți admira câteva pagini mai încolo. Între timp, pentru a vă da câteva motive de laudă sau înjurături la adresa premiilor noastre, vă punem la curent cu ce s-a ales „pe dincolo”, adică la Spike TV Video Games Awards. Iar dacă nu vă place al nostru, puteți fi de acord cu asta și toată lumea va fi fericită. Fire away!

Best Voice in a Video Game: Jack Black - Eddie Riggs în Brutal Legend

Best Cast: X-Men Origins: Wolverine

Best Performance by a Human Male: Hugh Jackman în X-Men Origins: Wolverine

Best Performance by a Human Female: Megan Fox în Transformers: Revenge of the Fallen

Best Indie Game Fueled by Dew: Flower

Best Downloadable Game: Shadow Complex

Best Downloadable Content: GTA4: The Ballad of Gay Tony

Best Graphics: Uncharted 2

Best Soundtrack: DJ Hero

Best Original Score: Halo 3: ODST

Best Game Based on a Movie or TV Show: South Park: Let's Go Tower Defense Play

Best Multiplayer Game: Call of Duty: Modern Warfare 2

Best Action/Adventure: Assassin's Creed 2

Best Driving Game: Forza Motorsport 3

Best Fighting Game: Street Fighter 4

Best Music Game: Beatles Rock Band

Best RPG: Dragon Age: Origins

Best Shooter: Call of Duty: Modern Warfare 2

Best Team Sports Game: NHL 10

Best Individual Sports Game: UFC 2009 Undisputed

Studio of the Year: Rocksteady Studios pentru Batman: Arkham Asylum

Best PlayStation 3 Game: Uncharted 2

Best Wii Game: New Super Mario Bros. Wii

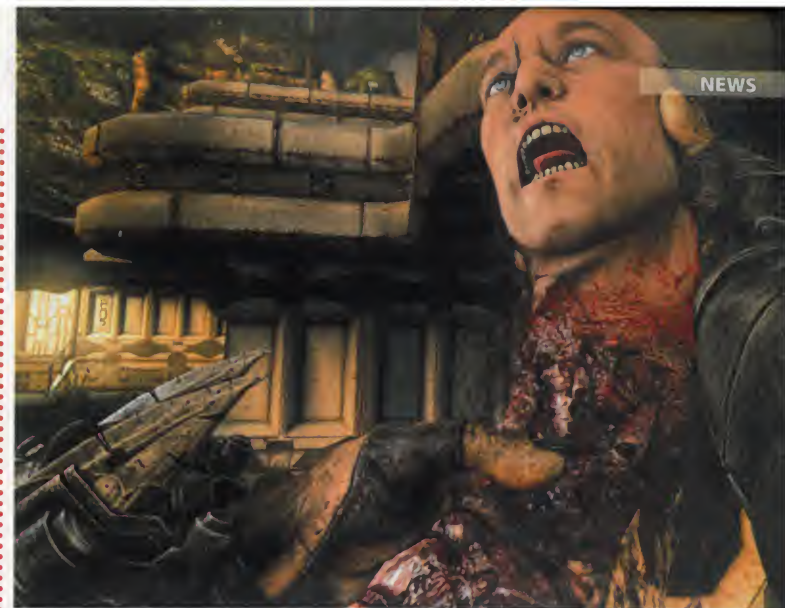
Best Xbox 360 Game: Left 4 Dead 2

Best Handheld Game: GTA: Chinatown Wars

Best PC Game: Dragon Age Origins

Most Anticipated Game: God of War 3

Game of the Year: Uncharted 2



AVP A CĂPĂTAT VIZĂ PENTRU AUSTRALIA

În mod normal, nu m-ar prea interesa ce se întâmplă în Australia, dar cum cenzura mă calcă pe nervi, fiecare știre despre un joc care-a reușit să treacă de bovinele cu ochelari de cal care veghează la liniștea australianului minor și nu sunt în stare să „inventeze” un rating pentru adulți mă bucură peste măsură.

Cu ceva timp în urmă, FPS-ului Aliens vs Predator i se refuza accesul pe teritoriul Australiei din cauza scenelor prea violente redată în anumite momente, în special cele în care Predatorul își colecta trofeele. Astfel, ca să-și poată găsi un loc pe rafturile magazinelor, jocul trebuia cenzurat, modificat, împânzit cu inorogi roz și curcubeie optimiste etc. etc. La momentul respectiv, producătorii de la Rebellion Software au declarat că nu intenționează să lanseze o versiune modificată a jocului, iar distribuitorul SEGA se pregătea să facă apel la decizia luată de Classification Review Board.

Deși șansele de reușită ale celor de la SEGA păreau destul de mici, iată că până la urmă aceștia au reușit să convingă CRB să permită distribuirea jocului. Ba mai mult, jocul va fi livrat așa cum și-au dorit producătorii, în forma inițială, fără cenzură. Iar ratingul pe care l-a primit a fost 15+. Să fie primit!!!

EA ÎNCHIDE SERVERE DE MULTIPLAYER

Una caldă, una rece. EA a informat că va închide definitiv o serie de servere de multiplayer. Acest lucru se va întâmpla pe parcursul anului curent în lunile februarie, aprilie, iulie și septembrie.

Primele servere își vor da sfârșitul pe 2 februarie, așa că dacă jucați online Facebreaker, FIFA 07, NBA Live, NASCAR 09 (PS2, PS3 și Xbox360), NFL, NHL, Madden 07 (Xbox 360), Madden 08 (PlayStation 2, PlayStation 3, PC, Wii, X360), UEFA Champions League™ 07 și altele, ar fi bine să vă luați la revedere din timp de la prietenii pe care vi i-ați făcut pe acele servere și să căutați alte modalități de a pierde vremea. O nelămurire avem și noi, cine mai joacă Facebreaker?

PACHETUL BUSINESS

www.chip.ro/librarie

www.chip.ro/librarie

PACHETUL IT

ABONEAZĂ-TE pe UN AN la revista preferată și ai:

CHIP DVD	CHIP CD	LEVEL	PC-Practic	FOTO VIDEO
150.0 lei 112.5 lei	96.0 lei 72.0 lei	180.0 lei 119.0 lei	96.0 lei 75.0 lei	100.0 lei 79.0 lei



BUSINESS MIND
Intră în mintea celor mai mari gânditori de management!



TRAVERSAREA ABISULUI
Cel mai bine vândut ghid ce oferă un plan nou de joc în marketingul industriilor high-tech.



KARAOKE CAPITALISM
Management pentru omenire. Este o lectură obligatorie pentru cei care doresc să devină un original de prima mână al propriei lor persoane.

PUBLICA

CARTEA BUSINESS
LA CEL MAI MIC PREȚ

CARTEA IT
LA CEL MAI MIC PREȚ

POLIROM

ABONEAZĂ-TE pe UN AN la revista preferată și ai:

CHIP DVD	CHIP CD	LEVEL	PC-Practic	FOTO VIDEO
150.0 lei 112.5 lei	96.0 lei 72.0 lei	180.0 lei 119.0 lei	96.0 lei 75.0 lei	100.0 lei 79.0 lei



29.9 lei



10.5 lei



15.9 lei



2010 VA FI SERIOS SAU NU VA FI DELOC

Creдем că v-ați săturat de câte ori ne-ați auzit vorbind despre Serious Sam, dar asta e, n-a zis nimeni că va fi ușor. Serious Sam este unul din shooter-ele care ne-au ținut treji, cu ochii bețiți în monitor nopți întregi. Un joc care într-adevăr merită atenție și pe care, dacă nu l-ați butonat, ar fi cazul s-o faceți. De preferat, versiunea originală. Deși Serious Sam HD și-a făcut apariția, parcă un Serious Sam 3 ne-ar fi mulțumit mai mult. Deci, pe când SS 3? Răspunsul vine direct de la CEO-ul Croteam, Roman Ribaric, care a declarat pentru Destructoid că Serious Sam 3 va fi lansat anul acesta. „Serious Sam 3 va exista cu siguranță. Momentan, plănuim să-l terminăm în 2010.” Plănuțiți, oameni buni, da' să nu uitați să mai și munciți la el!

NAPOLEON: TOTAL WAR ÎN FEBRUARIE

Dacă n-aveți internet sau dacă vă e prea lene să folosiți Google-ul (ați fi surprinși căți întrebă, deși răspunsul se află la un clic distanță), aflați de la noi că oamenii cu putere de decizie de la SEGA și Creative Assembly au hotărât că Napoleon: Total War va lua cu asalt rafturile magazinelor începând din data de 23 februarie.



„PROTOSS?? IN MY STARCRAFT?”

Stefanie Gwinner, community manager Blizzard, ne-a informat, prin intermediul unui post pe forumul dedicat RTS-ului StarCraft 2, că primul joc al trilogiei, Wings of Liberty, va include și o mini campanie Protoss, care constă în câteva misiuni incluse în campania Terranilor. „Nu voi intra în detalii, deoarece nu divulgăm informații legate de campania din StarCraft 2, dar vă pot confirma că va exista o campanie Protoss în care veți putea controla unitățile acestei rase. Această parte a campaniei este bineînțeles mult mai scurtă decât cea în care veți controla Terranii, dar o diversificare a modului de joc este întotdeauna bine-venită. Sunt sigură că fanilor Protoss le va plăcea această parte a campaniei.” Wings of Liberty este programat pentru lansare în prima jumătate a acestui an.



DRAGON AGE: ORIGINS – AWAKENING



Nici nu s-a uscat bine sângele pe armura Grey Warden-ului de ocazie (asta presupunând că n-ați dezactivat opțiunea), că oamenii ne pregătesc deja un expansion. Astfel, BioWare a anunțat că va lansa pe 16 martie Awakening, primul expansion pack pentru Dragon Age: Origins. Va costa în jur de 40 de dolari (la noi probabil euro) și va fi disponibil pentru toate cele trei platforme majore, iar pentru a-l putea juca aveți nevoie și de jocul original. Expansion-ul ne va oferi o nouă regiune a universului Dragon Age, numită Amaranthine, creaturi noi (Inferno Golem, Spectral Dragon) și noi modalități de personalizare a personajelor. Dar, cel mai important aspect, care probabil interesează pe majoritatea celor care au butonat deja Dragon Age, este că puteți continua în acest expansion cu personajul și party-ul pe care le-ați folosit în Dragon Age. Se zvonește că Awakening va putea fi terminat în aproximativ 15 ore, chestiune care ne nedumerește, dacă ne gândim la cele 70 de ore ale campaniei originale care ne-ar fi costat în jur de 50 de dolari dacă n-am fi primit copia de review.



SPLINTER CELL: CONVICTION AMÂNAT

... din nou. Toate semnele ne arată că sârmanul Fisher este condamnat. Dacă nu ne înșală memoria, asta ar trebui să fie a patra sau a cincea oară când Ubisoft are inspirată idee de a amâna Splinter Cell: Conviction. Jocul trebuia lansat pe 26 februarie anul acesta, dar se pare că acum va sosi în noul an fiscal, adică în perioada 1 aprilie 2010 – 31 martie 2011. În plus, pentru ca Sam Fisher să nu se plictisească singur până la lansare, Ubisoft a mai amânat, tot pentru aceeași perioadă, și RTS-ul R.U.S.E. Dacă e să ne luăm după declarațiile producătorilor, care se jură cu mâna pe inimă că aceste amânări sunt de fapt spre binele nostru, iar timpul căpătat va fi folosit pentru a ne livra un produs monumental, lustruit ca la carte, adică experiența fantastică pe care toți ne-o promit, ar însemna că Splinter Cell: Conviction va fi Mesia jocurilor de PC și console, iar venirea sa va fi anunțată de patru îngeri cu trâmbițe, bașca șapte călăreți apocaliptici și un cvartet îngerec de jazz biblic.

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Așteptarea continuă. Deși nu a specificat o dată exactă pentru lansarea jocului Star Wars: The Old Republic, LucasArts ne informează că MMORPG-ul realizat de BioWare va fi lansat în primăvara anului 2011. Sau, cel puțin, acesta este targetul producătorului. Dacă vor mai exista întârzieri, vom afla pe parcurs.

„Chiar dacă n-am specificat o dată exactă de lansare, putem totuși confirma că planificăm lansarea lui Star Wars: The Old Republic în primăvara lui 2011. Avem pregătite o sumedenie de detalii și update-uri pentru 2010, inclusiv o sesiune de testare. Suntem foarte nerăbdători să vă împărtășim mai multe detalii despre joc, așa că fiți cu ochii pe site-ul jocului”, a declarat o voce tunătoare și oficială din cadrul companiei.



UN NOU ASSASSIN'S CREED

Pe lângă vestea proastă legată de amânarea sosirii lui Sam Fisher, Ubisoft vine și cu o veste bună. Un nou episod al seriei Assassin's Creed va fi lansat în noul an fiscal (1 aprilie 2010 – 31 martie 2011) și-l va avea ca personaj principal tot pe Ezio Auditore. Partea interesantă e că acesta va fi primul Assassin's Creed ce va avea multiplayer. Alte detalii nu au fost oferite.

Și tot pentru aceeași perioadă, Ubisoft ne pregătește Raving Rabbids 4, un nou joc din seria Tom Clancy's Ghost Recon, un alt Driver și deja anunțatul Prince of Persia: The Forgotten Sands.

Și acum, citatul edificator: „În anul fiscal 2010 – 2011 vom avea mai multe lansări din francizele clasice decât în 2009 – 2010. Tom Clancy's Splinter Cell Conviction, un nou joc din seria Tom Clancy's Ghost Recon, Prince of Persia: The Forgotten Sands, Driver, Raving Rabbids 4 și un nou episod Assassin's Creed, primul din serie care va avea un mod multiplayer online”.



SE VOR LANSA

Mass Effect 2	X360, PC	Electronic Arts
Dante's Inferno	X360, PS3, PSP	Electronic Arts
BioShock 2	X360, PS3, PC	2K Games
Aliens vs Predator	X360, PS3, PC	SEGA
Napoleon: Total War	PC	SEGA

PACHETUL ENCICLOPEDII

www.chip.ro/librarie

ABONEAZĂ-TE pe UN AN la revista preferată și ai:

CHIP DVD 150.0 lei	CHIP CD 112.5 lei	LEVEL 180.0 lei	PC-Practic 96.0 lei	FOTO VIDEO 100.0 lei
			75.0 lei	79.0 lei

64.9 lei
19.5 lei



MAREA CARTE A JOCURILOR MINTII
434 probleme creative de logică, geometrie și modele matematice.
„Cea mai atractivă, ingenioasă și antrenantă colecție de probleme distractive editată până acum” New York Times

99.0 lei
59.4 lei



INVATĂ-MĂ!
500 de lucruri pe care trebuie să le știi. Idei pentru viață, de la cotidian la exotic!
O enciclopedie vizuală scrisă într-un stil glumeț, colocvial și, totodată, bine informat.



ENCICLOPEDIA
LA CEL MAI MIC PREȚ

CARTEA
SCIENCE & FICTION
LA CEL MAI MIC PREȚ

NEMIRA
plăcerea lecturii

www.chip.ro/librarie

PACHETUL SCIENCE & FICTION

ABONEAZĂ-TE pe UN AN la revista preferată și ai:

CHIP DVD 150.0 lei	CHIP CD 112.5 lei	LEVEL 180.0 lei	PC-Practic 96.0 lei	FOTO VIDEO 100.0 lei
			75.0 lei	79.0 lei

49.9 lei
18.9 lei



44.9 lei
15.9 lei



48.9 lei
17.9 lei



45.9 lei
16.9 lei



Oferă este valabilă în limita stocului disponibil.

CÂȘTIGĂTORII concursului organizat de LEVEL și IDEAL BOARD GAMES în luna decembrie 2009, ce a avut ca premii 20 de jocuri de societate REȚEAUA ENERGETICĂ



Tomoșoiu Paul din
Călărași, **Herciu**
Andrei din Cristian,
Clocan Mihai din
Predeal, **Caracaș**
George din Tulcea,
Nechita Cătălin din
Iași, **Rădeanu Silviu**
din Urziceni, **Tudose**
Alin Flaviu din Alba
Iulia, **Motoc Florentina**
din Brăila, **Bulerzan**

Cristian din Alba Iulia, **Vilcu Renaldo** din Galați,
Condrașov Dumitru din Tulcea, **Ardelean**
Loredana Rodica din Brașov, **Ghinea Ștefan**
Robert din Galați, **Giuran Emanuel-Adrian** din
Rm. Vâlcea, **Enache Andrei Eduard** din Albești,
Han Florin din Costache Negri, **Semean Liviu**
Alin din Suceava, **Horvath-Bosan Paul** din Cluj-
Napoca, **Palanar Bogdan Alexandru** din
Mărginea și **Frățilă Marin** din Târgu Jiu.

Info: Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa
de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon
0268.415.158, 0268.418.728

IMPORTANT:

Câștigătorii concursului Assassin's Creed vor fi anunțați în
ediția următoare.

UN NOU (DIN NOU, DE FAPT) HELLGATE ÎN 2011

Ca o curiozitate, deoarece ne cam îndoim că jocul mai prezintă vreun
interes pentru piața din Vest după eșecul răsunător al lui Hellgate:
London, compania coreeană HanbitSoft (care a intrat în posesia drepturilor
asupra titlului în teritoriile asiatice după ce Flagship Studios a mușcat din
țărână, iar Bill Roper a plecat să îngroape Champions Online) se pare că a
achiziționat și drepturile de distribuție în teritoriile de peste Ocean (deținu-
te de Namco Bandai). Drept urmare, Hellgate: Resurrection (o versiune
ușor îmbunătățită și adăugită a lui Hellgate: London, din câte am citit pe
Henternet), care, după declarațiile unui oficial al companiei, se bucură de
ceva succes în Coreea (de Sud, sper), va fi (re)lansat și peste Ocean. Mai
mult, pare-se că preacinstiții coreeni au în plan și un expansion, Hellgate:
Tokio, ce urmează a fi lansat în Coreea (de Sud, sper) în martie 2010.



Fiabilitate mai mare, costuri mai reduse și calitate superioară cu cartușele HP originale pentru toner



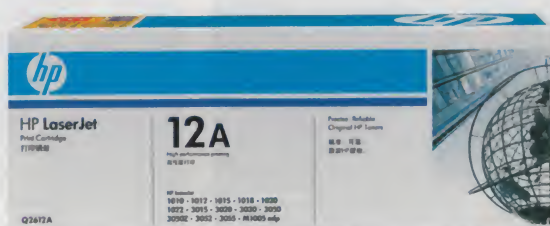
Cercetări recente, realizate de firma independentă de asigurare a calității
QualityLogic, au confirmat superioritatea cartușelor de toner negru HP față
de cartușele de toner recondiționate. Firmele care recondiționează pot susține că propriile
cartușe sunt la fel de fiabile ca și cartușele originale HP, dar testele cartușelor lor dovedesc
încă existența unei serii de probleme.

Studiul QualityLogic din 2008 a arătat că:

- Prin combinarea tuturor categoriilor de probleme, cartușele de toner negru HP nu au prezentat
nici o problemă de fiabilitate în cadrul studiului QualityLogic.
- 51 dintre cele 168 de cartușe de toner negru recondiționate testate au avut unele tipuri de pro-
bleme, printre care se numără cartușe care au probleme chiar de la livrare, se defectează prema-
tur sau imprimă un număr mare de pagini care sunt inutilizabile sau au o utilizare limitată.

Culorile dau viață ideilor dvs. și adaugă valoare comunicării în afaceri.

Un alt studiu efectuat de QualityLogic în 2009 a indicat că imprimarea color utilizând car-
tușe recondiționate diferă semnificativ de imprimarea utilizând cartușe originale HP.
Pentru clienții cunoscători, aceasta înseamnă că există posibilitatea să nu obțină culorile cu
care sunt obișnuiți la imprimarea cu cartușe originale HP.



Concret, studiul QualityLo-
gic a arătat că toate cartușele
recondiționate testate prezen-
tau deviații semnificative pentru
cele șase culori: cyan, magenta,
galben, roșu, verde și albas-
tru, față de imprimarea color
utilizând cartușe originale HP.
Deviația este mare, astfel încât
culorile apar evident diferite.

PACHETUL JOGURI

ABONEAZĂ-TE pe UN AN la revista preferată și ai:

CHIP DVD

~~150.0 lei~~ **112.5 lei**

CHIP CD

~~96.0 lei~~ **72.0 lei**

LEVEL

~~180.0 lei~~ **119.0 lei**

PC-Practic

~~96.0 lei~~ **75.0 lei**

FOTO VIDEO

~~100.0 lei~~ **79.0 lei**

**UN JOC
COMPLET**
LA CEL MAI MIC PREȚ



LECȚIA NUMĂRUL UNU

Alege o meserie care îți place și nu va trebui să lucrezi nici măcar o zi în viață (Confucius)

Între a te juca și a face jocuri este o mare diferență, care adesea nu este deloc evidentă pentru cei care aleg să își construiască o carieră în fascinantă industrie a divertismentului digital. Din fericire, punctul comun ce leagă toți oamenii care au participat vreodată la un astfel de proces este pasiunea, pasiunea pentru jocuri și, de ce nu, dorința de a oferi umanității o clipă de respiro (sau poate chiar puțin mai mult). În plus, ne leagă și ideea de a face mai bine, de a oferi mai mult față de ceea ce am jucat cu toții până în prezent. Deși sunt novice în această industrie, trăiesc cu senzația că toți colegii mei de breaslă au o afinitate pentru inovație și pentru îmbunătățire. Dar ca orice lucru bun în viață, dezvoltarea de jocuri vine cu un cost – unul destul de mare, aș adăuga. Spus în mod simplist, un job în game dev te costă viața sau măcar bucată de viață pe care alegi să o investești într-o astfel de carieră. Și nu, orele lungi petrecute la muncă nu vor fi presărate cu sesiuni nesfârșite de joc, ba chiar din contră – foarte mulți game developeri nu mai au timp să se joace deloc.

Ideea pare sumbră, dar nu cred că a fost evidențiată

destul. Este greu să-ți construiești o carieră în industria jocurilor și este cu atât mai greu să te îmbogățești de pe urma ei. Este incredibil de greu să contribui la dezvoltarea unui joc bun și este aproape imposibil să creezi de unul singur ultimul răcnet de entertainment digital, indiferent de gen, platformă, model de distribuție și așa mai departe. Deși pare (și adesea este) foarte incitant să lucrezi alături de oameni care îți împărtășesc pasiunea, este frustrant când nu ești suficient de bun intelectual și social să te faci auzit. Deși te simți plin de creativitate și idei, trebuie să înveți să taci când este cazul și să înveți de la oameni care au mai multă experiență ca tine. Deși uneori totul din tine se revoltă visceral împotriva a ceea ce ești pus să faci, fiindcă funcționalitățile cu pricina sunt diametral opuse imaginii tale de joc din genul la care lucrezi, trebuie să înveți să taci și să faci fiindcă așa îți se cere. Cel puțin la începutul unui astfel de drum, orice impresie ai avut despre punctele tale forte în domeniu va fi cu siguranță zdruncinată din rădăcini. În plus, dacă nu te-ai născut într-un „punct central” al industriei, cum ar fi Silicon Valley, sau, pe plan autohton, în București, hotărârea de a urma o astfel de carieră este

echivalentă cu plecarea de acasă – un pas de asemenea drastic subestimat de mulți. Și deși toată lumea spune că experiența de joc este extrem de importantă pentru job-ul la care aplici, ține minte că aceasta este tocmai calitatea disponibilă la (aproape) orice colț de drum și că nu ea te va ajuta să avansezi în acea poziție care îți va permite mai multă libertate de mișcare. În schimb, ceea ce te va ajuta, alături de skill-urile aferente job-ului (artă, programare, modelare, QA, design, management și așa mai departe), este valoarea acestei cariere pentru tine pe plan personal, ceea ce vrei să faci cu viața ta, idealurile tale din domeniu și disponibilitatea de a te angaja pe un drum anevoios pentru a-ți împlini visul. Culmea, aceste principii se aplică și pentru dezvoltarea unui joc bun – capacitatea de a avea o viziune coerentă și puternică, susținută de un plan detaliat și onest, urmat de o echipă care excelează în meseria ei.

Yin și Yang-ul locurilor de muncă din Game Dev

Industria jocurilor este una extrem de profitabilă, iar asta are pe plan global o sumedenie de reverberații. Și nici măcar nu este vorba de marile corporații care se hrănesc cu „sângele” propriilor angajați. Tind să cred că dezvoltarea unui joc independent costă chiar mai mult timp decât crunch time-ul adunat la orele de program normal – fiindcă atunci când sunt banii tăi în joc sau ai unui investitor care ți-a acordat încrederea, nu prea mai ai cale de întoarcere și presiunea este și mai mare.

Iată un cuvânt definitoriu pentru această industrie – presiune. Mai precis, presiunea termenelor limită care sunt un de facto al acestei cariere. Deadline-urile – și implicit, crunch time-ul sau timpul peste program – sunt atât de împănătenite în industrie încât există companii care oferă ca recompensă lipsa orelor peste program.

Și totuși, lumea stă la coadă să aplice pentru job-uri în industria jocurilor. Nu neapărat în România, deși pare că ne apropiem și noi destul de repede de normă, ci pe plan global (adică mai ales în State :)), lumea investește bani enorm de mulți în facultăți de profil care apar cu o viteză din ce în ce mai mare, își construiește portofolii extrem de detaliate și râvneste cu jind la tot mai mulți bani guvernamentali investiți în această industrie extrem de zbuciumată. Desigur, dacă lucrurile ar fi atât de negre precum am descris eu mai sus, nimeni

nu s-ar mai îmbulzi să își lege viața de un astfel de domeniu. Însă, iată, sunt foarte mulți oameni pasionați de jocuri care sunt dispuși să participe, indiferent de cost, la crearea celor mai fascinante experiențe de divertisment inventate până acum. Și dacă ajungi să câștigi această loterie, ai șansa să te remarci într-un domeniu extrem de râvnit, poate chiar să îți lași amprenta într-o industrie care abia a început să exploreze ceea ce poate face pentru lume, în general. Ca bonus, ai și șanse să te îmbogățești pe parcurs. Și, desigur, să stai de vorbă față în față cu Miyamoto, Wright, Metzen, Zeschuk, Newell sau mulți alții de această talie.

Însă pentru a înțelege această stare de fapt, trebuie înțeles mersul industriei, care se îndeplinește prin urmărirea atentă și constantă a fluxului bogat de informații ce provine din surse precum Gamasutra, Games Industry Biz, Rock Paper Shotgun, PC Gamer, Game Dev Magazine, Level :D și așa mai departe. Regula de

bază este însă simplă: ca orice industrie, și cea a jocurilor are ca scop principal profitul. Orice joc în stadiul de idee este o investiție de bani și timp (noțiuni, de altfel, adesea echivalente). Orice investiție este efectuată pentru a scoate profit. Și orice profit este în teorie fabulos, dacă banii investiți sunt pe măsură. Acest fapt, de altfel, este ceea ce domină industria jocurilor astăzi, fiindcă cerințele au crescut enorm. Dacă în anii '90 bugetul unui joc era gândit în termeni de zeci de mii de dolari sau chiar mai pu-

țin, astăzi, sumele se învârt în jurul câtorva milioane de dolari, minimum.

Eroii necunoscuți ai jocurilor video

În mod uzual, companiile implicate în industria jocurilor se împart în trei categorii mari și late, și anume dezvoltatorii, publisher-ii și

distribuitorii. Numele cunoscute tuturor, cum ar fi Electronic Arts, Ubisoft, Valve, Activision, Nintendo și așa mai departe, încorporează unul sau mai multe dintre aceste roluri, adesea chiar toate. Studiourile de dez-





Debutul cursului de Game Dev marca LEVEL

Și astfel ajung și la dilema mea în legătură cu seria Game Dev, strâns legată de dorința de a oferi pentru cei care doresc un curs de „cum să pătrund în industria jocurilor sau, mai bine, cum să fac direct un joc care îmi va aduce milioane, dacă nu de bani, măcar de fani”. Sunt două direcții ce pot fi urmate, ambele strâns legate una de alta, dar în aceeași măsură diferite – mai degrabă ca așezare, decât ca scop. Întrebarea cea mai importantă este: îți dorești să faci un joc sau să fii pregătit să te angajezi în industrie? Cel mai bine ar fi să vrei ambele variante, fiindcă

prima este mult mai posibilă dacă o îndeplinești pe a doua. Iată câteva exemple:

Kyle Gabler și Ron Carmel, creierile și forța de muncă din spatele lui World of Goo, au ambii experiență serioasă la Electronic Arts. Kyle lucrează în prezent ca designer și rapid prototyping guru la EA Maxis, iar Ron a lucrat ca dezvoltator al pogo.com deținut tot de EA. Petri Purho, „magicianul” din spatele lui Crayon Physics, a debutat în industrie la Frozenbyte, studioul finlandez responsabil de Trine și Shadowgrounds. Tim Schafer, „piatra” pe care se situează Brütal Legend și Psychonauts, are 10 ani de experiență la Lucas Arts. Torchlight, un exemplu și mai bun, se bazează pe experiența co-fondatorilor Blizzard North, Max Schaefer și Erich Schaefer, precum și pe o parte serioasă din echipa Flagship Studios. Desigur, există și contraexemple care întăresc regula, cum ar fi Jonathan Blow cu al său Braid. Dar... el constituie excepția care întărește regula.



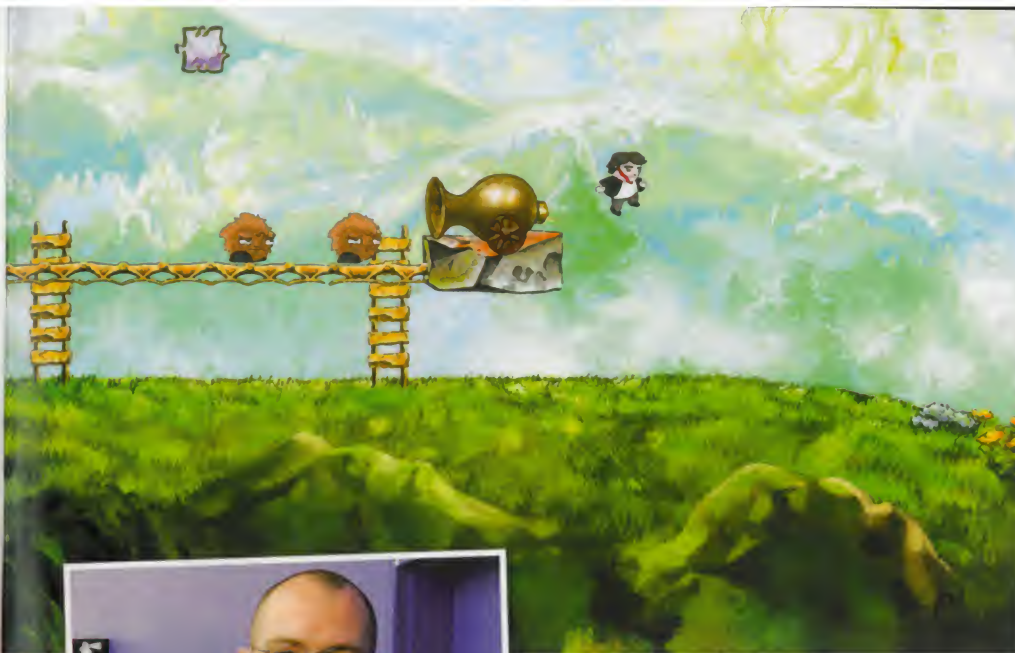
Așadar, în speranța că v-am convins de importanța experienței în domeniu, iată o propunere a „planului de bătaie” pe termen lung al secțiunii Game Dev din LEVEL.

Cum să obții un loc de muncă în industria autohtonă a divertismentului digital – va conține o serie de articole cu sfaturi legate de întregul proces de angajare, triate după domeniul de interes al fiecăruia. Luna viitoare este cazul să prezint organizarea unui studio de jocuri, precum și ceea ce implică diversele poziții pentru care poți aplica. De la video game tester și până la proiect manageri, fiecare din aceste roluri are o importanță deosebită în procesul de producție, fiindcă o astfel de echipă trebuie să funcționeze ca un ceas elvețian ca să fie cu adevărat valoroasă.

Pe parcursul seriei, voi face tot posibilul să introduc o serie de interviuri cu programatori, artiști, modelatori, level designeri, testeri, oameni care constituie prima resursă de înțelepciune atunci când îți pui în mod serios problema de a intra în această industrie.

Începe jocul! Odată ce se va cunoaște în suficient detaliu ce presupune fiecare dintre meseriile implicate, vom discuta de etapele de producție ale unui joc și ce implică fiecare dintre acestea. Indiferent de sursa de finanțare a proiectului tău, și acesta va trece, vrei, nu vrei, prin aceste etape și de aceea mă voi concentra pe problemele cel mai des întâlnite de studiourile de dezvoltare. Ca și în cazul paletelor de meserii din lumea jocurilor, și aici voi încerca să ofer cât mai mult material direct în gura celor care ne-au impresionat deja cu jocurile la care au contribuit.

Arta războiului. Odată trecuți prin „academia militară”, și anume teoria structurii unui proiect, vom trece la probleme mai complexe de management al resurselor, de planuire a „bătăliilor” și de „surprindere a inamicului” în așa fel încât proiectul tău să câștige în fața investitorilor care ți-au acordat încrederea și, mai important, a fanilor a căror satisfacție îți va construi un nume valoros și un profit în creștere. Aici vom vorbi de metodologii de evaluare și dezvoltare, de planificare și estimare, de calculare a bugetului de timp și bani și de arta de a face promisiuni care pot fi duse la bun sfârșit. Personal, consider acest domeniu unul fascinant, fiindcă un bun pro-



ces de management este în sine o artă și puțini sunt cei care reușesc să echilibreze un număr atât de mare de variabile și de cerințe în așa fel încât toată lumea să iasă la final cu adevărat satisfăcută de munca depusă.

Finanțare, în fine, fiindcă este mai indicat să vorbim de bani atunci când se cunoaște mai în detaliu complexitatea procesului de dezvoltare a unui joc, și nu înainte, când așteptările pot fi mult diferite de realitate.

Distribuție, recepție, următorul pas sau ceea ce ar trebui să învețe orice studio de jocuri (indiferent de numărul de persoane din care este compus) din proiectele

trecute. Ce spun jucătorii, ce spune presa, ce note se iau și cum pot fi acestea folosite pentru a adăuga valoare viitorului proiect.

Desigur, fiecare din aceste cinci capitole este major - au fost scrise cărți întregi despre fiecare dintre ele, fără a menționa acoperirea constantă în presă și evoluția naturală a industriei, care învață mereu din propriile greșeli și avansează rapid către noi modele de dezvoltare. Deci fiecare va căpăta mai multe articole și nu neapărat în ordinea listată mai sus, fiindcă cei care lucrează deja la crearea de jocuri – inclusiv subsemnata – au un timp foarte limitat la dispoziție și este adesea foarte greu de planuit un interviu cu dânsii (sau dânsule :)).

În plus, aștept pe calea forumistică LEVEL sugestii și cerințe legate de seria Game Dev – ce te interesează pe tine legat de crearea unui joc, ce interese ai față de această serie și cum poate deveni ea valoroasă pentru tine, indiferent de planurile tale de viitor și dacă acestea includ o carieră în industria jocurilor.

Fiindcă, așa cum un studio de dezvoltare nu primește sfat mai valoros decât cel venit direct de la jucătorii produsului lor, nici eu nu pot primi o direcție mai bună decât cea venită din partea ta.

Lara



COMPLETEAZĂ-ȚI COLECȚIA

CU REVISTELE PREFERATE APĂRUTE PÂNĂ ACUM!

Librăria
CHIP
ONLINE.RO

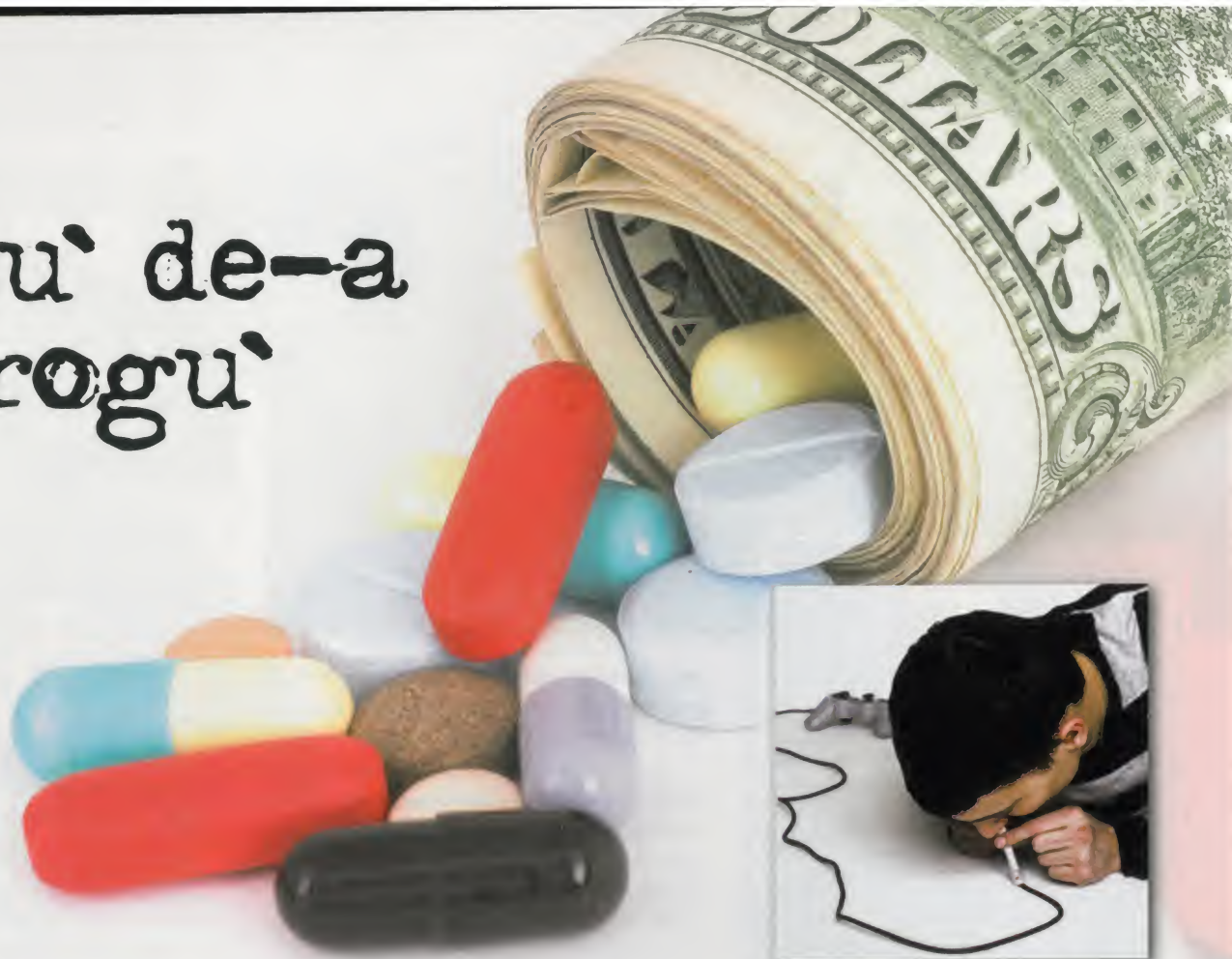
Cumpără minim 5 reviste* la alegere și plătești numai jumătate din prețul lor.

www.chip.ro/librarie
Pentru comenzi folosiți codul de reducere
CHDECFS18



*În cadrul acestei oferte sunt disponibile revistele apărute pe piață până la ediția de Octombrie 2009 (inclusiv).

Jocu' de-a droguri



E puțin probabil ca gamerii contemporani să considere că mai există vreun tabu în industria fabricanților de vise digitale. Le-am văzut și le-am auzit pe toate: dacă un neinițiat ar putea fi oripilat de scurgerea organelor interne ale unui personaj imaginar în josul monitorului, gamerii irecuperabili nici nu clipească când vine vorba de întreprins acțiuni profunde imorale în lumi care se sting de îndată ce apeși combinația magică: Alt + F4.

Pe de altă parte, această desensibilizare a gamerilor vizează strict domeniul fanteziei, al virtualului. Imersivitatea nu presupune delirium tremens – doar fiindcă îți pasă de personaje, de cadrul acțiunii sau cursul narativ și că ai reacții și emoții foarte personale în răspuns la răsturnările de situație, stai liniștit, nu înseamnă că ești un psihopat. E același efect al narațiunii curive pe care îl au cărțile sau filmele bune asupra minții umane – cine n-a trăit coșmarul prin care trece Raskolnikov pe viu sau cine nu s-a îndrăgostit de Estella alături de Pip, simțind un zbucium surd în spatele minții de fiecare dată când protagonistul rămâne blocat într-o situație mai sumbră decât cea anterioară?

Dacă nu punem la socoteală jocurile video în care am făcut ce am făcut și mi-am dat întâlnire cu toate tipurile și rețelele reale și imaginate de plante psihotrope, atunci sunt nevoit să recunosc că nu, nu m-am plimbat prin împărăția farmacistului. Spre dezamăgirea oricui se aștepta la o istorie bogată în cuvinte care se termină cu -ină, sunt un om mai mult sau mai puțin sănătos, în ale cărui nări n-a pătruns niciodată nicio formă de alkaloid, ale cărui vene n-au jucat rol de aeroport pentru opioide. N-am avut niciodată tragerea de inimă, curajul sau curiozitatea să mănânc ciuperce care mi s-au oferit sub garanția că ar fi magice. Da, sigur. Și bănuiesc

că Merlin le băga în tocană.

Dar dacă în pielea mea mă simt bine fără să caut senzații tari în bolboroseala spumei bej înghesuite în seringă sau de la capătul unei bancnote, deasupra unei oglinzi, asta nu înseamnă că Eul virtual nu s-a bălăcit în alfabetul medical, de la Atarax la Vistaril. Explicația e simplă – și nu implică dublă personalitate – dar țineți-vă de scaune.

Jocurile video sunt pline-ochi de droguri. Gata, am scris-o. Unii vor fi contrariați. Aceiași oameni vor specula că, dacă ar fi cum zic eu, s-ar oripila toate organizațiile de mame, bunici și învățătoare, isterizate că de fiecare dată când deschide calculatorul, marinerul Goe va fi supus unui tratament intens de prăjire a creierului, timp în care corpul, lăsat la murat, va mișca doar degetele și

încheietura pentru a apăsa taste și a folosi mouse-ul.

Dar nu, nu vă mint și nu exagerez. Substanțele clasificate ca droguri includ medicamentele, plantele psihotrope, drogurile recreative și alimentele care afectează nu doar latura biologică a organismului, ci și luciditatea, percepția și procesarea mentală. Astfel, orice plantă, poțiune, trusă de prim-ajutor sau sirop de tuse, prezente în majoritatea covârșitoare a jocurilor video în care există conceptul de bară de viață sau health pool, pot fi considerate droguri. În anumite cazuri, ca de exemplu în jocurile din seria AvP sau în Far Cry 2, bara de viață poate fi umplută prin folosirea unor seringi pe propriul personaj, în cel de-al doilea joc specificându-se și ce conțin: morfina.

Un laitmotiv des întâlnit mai ales în shooter-ele cu

profil semirealist sau care emulează o societate similară cu cea din Statele Unite contemporane, flacoanele de pastile diminuează durerea pe care o simte, printre alții, Max Payne. Pe lângă câteva remarcări subtile referitoare la perpetua stare de ebrietate în care se află protagonistul în primele două jocuri, se anunță de pe acum că, în cel de-al treilea titlu al seriei, dependența de calmante va afecta direct mecanica jocului. În plus, unul din elementele-cheie ale intrigii din primul joc este un drog numit Valkyrie, sub influența căruia trebuie să parcurgi un nivel suprarealist, care ilustrează remușcările și subconștientul chinuit al lui Max. Un alt joc notabil în care flaconul de pastile și-a clădit o „reputație” este Left 4 Dead și prin extensie continuarea lui, L4D 2. În cel de-al doilea Left 4 Dead, se pot găsi seringi cu adrenalină în diverse locații. Folosirea seringilor va încetini cursul timpului pentru o perioadă scurtă, în care reflexele avansate și viteza superioară zombie-ilor accentuează până aproape de paroxism senzația că subiectul e dotat cu puteri supraomenești.

Majoritatea jocurilor care ilustrează crima organizată includ droguri sub o formă sau alta – în seria Grand Theft Auto, anumite misiuni conțin obiective legate de droguri și discuții sau animații care includ consumatori. Prin extensie, majoritatea, dacă nu toate clonele de GTA, conțin momente în care sunt incluse droguri de recreere, iar în GTA 3 există un power-up pe a cărui iconiță este reprezentată o pilulă, iar efectul cauzat de culegerea acestui obiect e identic cu cel al adrenalinei din L4D2, fără să-i ofere jucătorului avantajul decisiv din FPS-ul Valve.

În universul Fallout, pot fi folosite diverse droguri, cu efecte variabile. Pe lângă avantajele, bonusurile sau statisticile îmbunătățite în urma consumului de droguri, există un risc de dependență care variază în funcție de tipul de substanță abuzată și frecvența dozelor. Sevrăjul aduce cu sine penalități usturătoare uneori, însă personajul poate să se dezintoxice dacă suportă efectele negative până expiră. Multe din drogurile întâlnite în seria Fallout există sub un alt nume în realitate. Jet, de exemplu, oferă un impuls de energie pe o durată relativ scurtă, timp în care personajul devine mai rapid. Efectele descrise și faptul că afectează sistemul nervos central denotă că Jet este analogul metamfetaminelor din reali-

Efectul calmantelor asupra lui Max Payne

GET MARRIED



SELL WIFE FOR JET



tate. Inițial, o parte semnificativă din medicamentele, drogurile de recreere și energizantele din joc erau denumite după produse și substanțe care există în farmacii, dar după ce instituția australiană responsabilă cu clasificarea jocului, OFLC (Office of Film and Literature Classification), a interzis vânzarea în Australia pentru că a considerat că e nepotrivită asocierea drogurilor care afectează societatea contemporană cu cele dintr-un joc video, Bethesda a schimbat numele drogurilor reale în titluri fictive (morfina a fost redenumită Med-X, de exemplu) și jocul a primit clasificare și aprobare. E interesant de știut că în timp ce dezmembrările, decapitățile și celelalte animații brutale incluse nu au ridicat obiecții din partea comisiei OFLC, utilizarea numelui unui drog cunoscut a fost suficientă pentru refuzarea clasificării.

Jocul mainstream cu poate cea mai directă implicare în lumea narcoticelor este remake-ul din 2005 pentru console al arcade-ului NARC. În jocul original, obiectivul era să arestezi sau să extirpi traficanți de droguri, parcurgând niveluri în sidescroll, ca și în seria Double Dragon, și anihilând capii rețelei de trafic cu praf de copt și căneapă. În remake, poți folosi tu însuși drogurile capturate de la traficanți și prostituate, efectele lor manifestându-se ca abilități speciale.

Dacă abuzezi de vreunul din narcotice, ai șanse mari să devii dependent, să pierzi porțiuni de viață sau să-ți strici reputația, însă opțiunea de a vinde drogurile capturate de la traficanți îți deschide oportunități noi. Remake-ul NARC nu se ia foarte în serios, iar doar faptul că reprezintă un polițist antidrog nu diminuează din gravitatea infracțiunilor și a crimelor pe care le comiți.

Presupun că dilema cea mai apăsătoare a părinților patologic de alarmați ar fi – există jocuri video care să încurajeze, să antreneze sau să si-



Solium Infernum

Mai bine stăpân în lad decât servitor în Rai

... zice una din perlele de înțelepciune din manualul jocului și, ca să-l citez și pe John Cleese, „And now for something completely different...”. Luna aceasta avem de-a face cu un boardgame virtual. Când ciolAN mi-a prezentat ideea de articol, am fost un pic contrariat. Boardgame-urile și jocurile pe hârtie sunt un strămoș antic al jocurilor video. Transpunerea unui boardgame în format electronic mi se părea cel puțin ciudată. Un fel de regresie a tehnologiei. Ei bine, am pus mâna pe Solium Infernum, l-am întors pe o parte și pe cealaltă și... umm... sunt la fel de confuz. Să elaborez...

Ghiabolii

Premisa jocului e simplă. Ceva rău s-a întâmplat în lad (și nimeni nu se aștepta la asta), iar acesta a rămas fără stăpân. Cum cazanele de smoală trebuie să ardă în continuare și cineva trebuie să se ocupe de miile de avocați care vin zilnic în vizită, trebuie luate măsuri. Jucătorul ia rolul unui demon din Infern care se luptă cu alți demoni din Infern pentru Tronul Întunecat făcut cel mai probabil din craniile de câțeluși. Pentru aceasta, ai la dispoziție un arsenal larg de talente demonice accesibile prin intermediul unui personaj creator destul de drăguț și frumos gândit.

După cum am spus, personajul tău va fi un demon și, dat fiind că oponenții pot fi aleși dintr-o listă de demoni consacrați (10 puncte pentru ironia din formulare) gen Mefistofel, Azrael, Agraal etc., am optat pentru „Aurel”. Personajul are șase atribute principale care dictează șase discipline (skill-uri). Martial Prowess este evident capabilitatea în luptă legată de performanțele trupelor proprii, Cunning se referă la abilitatea de a înșela și folosi mijloace neortodoxe (încă 10 puncte) pentru a atinge victoria. Intellect este abilitatea de a face ritualuri de predicție și colectare de informații, Wickedness se referă la ritualurile distructive, iar Charisma este legată de diplomație și de prestigiu (unul din cele mai importante elemente din joc). Pe lângă

gă acestea, personajul va avea un rang care determină influența în Lumea de Apoi, un maxim de trei perk-uri cu diferite bonusuri sau penalizări și un păcat capital. Sistemul de distribuție e unul bazat pe puncte. Dacă optați pentru penalizări, veți primi înapoi un număr de puncte care pot fi cheltuite pe altceva. Totul se leagă de cum vreți să vă sculptați avatarul. Păcatul capital, în afară de a-i da lui Kevin Spacey un motiv să vă omoare, determină un obiectiv care, dacă este îndeplinit la finalul jocului, vă dă un bonus considerabil de prestigiu.

Infernul lui D4N73

Solium Infernum, în mod evident, nu are campanii sau story, doar jocuri de sine stătătoare. Există patru tipuri de hartă și patru mărimi, aceasta fiind generată au-

tomat. Se mai poate alege frecvența așa-numitelor „Places of Power” care oferă bonusuri adiționale odată ce sunt cucerite. Numărul minim de jucători este trei. O să intru în detalii referitor la multiplayer mai încolo, dar AI-ul e mai mult decât capabil să umilească un jucător nou. Când am pornit primul meu joc, uitând că e vorba de un boardgame și nu un joc obișnuit pe PC, m-am trezit înconjurat de elemente pe care nu le înțelegeam. Unul din elementele care face jocul confuz, cum spuneam mai sus, e senzația că te poți baza pe intuiție ca să descifrezi sistemul de joc sau că vei avea parte de un tutorial... 5 minute mai târziu închideam jocul înjurând și citeam manualul.

Jocul are o lungime semipredeterminată (încă 10 puncte pentru abuz de prefixe). Se poate alege lungimea relativă a jocului. Ca să elaborez, în fiecare tură



există posibilitatea să se „tragă un token”. Cu cât s-au tras mai multe, probabilitatea ca unul să fie tras în tura următoare crește. Când se ajunge la un număr predeterminat, jocul se încheie și jucătorul cu cel mai mult prestigiu este declarat câștigător. O metodă alternativă de a câștiga este de a cucerii Pandemonium, „capitala” lădului, și de a o ține timp de cinci ture.

O altă chestie oarecum deranjantă pentru mine e lipsa de culoare de pe hartă. Aceasta e împărțită în hexagoane „colorate” în gri sau galben spălăcit, ocazional câte un vulcan roșu și un râu albastru. De asemenea, harta este complet plană și în același timp sferică. Ce înseamnă asta? Că este construită ca o diagramă Karnaugh: marginea stângă e adiacentă cu marginea dreaptă, marginea de sus cu cea de jos și colțurile între ele. Astfel, harta pare infinită până realizezi că se repetă.

Fiecare jucător primește la început avatarul propriu și garda sa proprie, tribut (resursele folosite în joc) și o fortăreață. O tură are șase faze și se desfășoară în felul următor. Fiecare jucător, pe rând, stabilește un număr de ordine care să fie executate și le alocă uneia din cele șase faze. După ce tura este încheiată, PC-ul va executa ordinele din faza întâi ale tuturor jucătorilor, pe urmă cele din faza a doua și așa mai departe. Astfel, atât ordinul, cât și faza în care este plasat au o importanță strategică.

Ordinile sunt foarte variate și pot fi mobilizarea unei legiuni, „shopping” la Bazarul Infernal, de unde se pot cumpăra legiuni (sub formă de licitație), ofițeri, artefacte și așa mai departe, colectarea resurselor, managementul celor deja colectate, creșterea abilităților avatărului, crearea de bonusuri pentru legiuni, eforturi diplomatice, ritualuri sau declanșarea de evenimente. Nu voi intra în foarte mare detaliu, pentru că aromele în care vin jocul și victoria sunt foarte variate: Ai insultat un demon și nu a avut tupeu să-ți răspundă? Primești prestigiu. A refuzat insulta? Îi poți declara război în fața Conclavei, spunând de asemenea exact în ce fel îl vei umili (distrus o legiune, cucerit o fortăreață etc.) și primești prestigiu. La început, relațiile între jucători sunt de pace, dar dacă unul din ei cere ceva și este refuzat, se poate declara războiul menționat mai sus.

Merită o mențiune și cele două perk-uri:

Kingmaker și Power Behind the Throne. Kingmaker înseamnă că jucătorul alege în secret un jucător la începutul jocului, iar dacă jucătorul respectiv ar câștiga, victoria îi este dată în schimb Kingmaker-ului. Power Behind the Throne înseamnă că dacă jucătorul ajunge vasalul unuia din ceilalți jucători, iar acesta câștigă jocul, din nou, victoria e pasată vasalului.

Heroes of Blight and Tragic

Partea strategică aduce a Heroes, după cum probabil ați intuit, dar accentul se pune pe managementul resurselor și al ordinilor, dat fiind că numărul acestora e limitat. Drept pentru care, harta nu este foarte detaliată, deci ahtiați după eye candy nu vor vedea mare lucru. Luptele nici măcar nu sunt reprezentate grafic și sunt executate de computer în fundal, fără ca noi să vedem ceva, lucru care nu ar fi deranjant la un boardgame get-beget, dar la unul „electronic” parcă zgârie un pic retina lipsa detaliilor grafice.

Grafica, pe de altă parte, strălucește la capitolul artwork din meniurile în care veți petrece cel mai mult timp. Portretele, imaginile care reprezintă legiunile și așa mai departe sunt pictate foarte frumos și dau feeling-ul necesar jocului. Sunetul, pe de altă parte, constă în mare parte în muzică atmosferică și câteva foșnete și clicuri la manipularea butoanelor. Minimalist, dar eficient, presupun.

Sistemul de multiplayer e o chestie pe care nu am apucat să o pun în practică, dar este foarte ciudat. Sistemul este „Play By E-Mail”, însemnând că jucătorul își execută tura, jocul salvează un fișier, acesta e trimis prin e-mail celui alt jucător, care îl va copia în unul din directoarele jocului, va executa și el tura, apoi va repeta procesul. Hot Seat sună mai interesant, ca să fie sincer.

O ultimă critică este faptul că jocul se axează foarte mult pe numere generate aleatoriu, ca multe alte boardgame-uri, dar una e să dai efectiv cu zarul văzând fiecare bucată a sistemului de joc și alta e să îți spună PC-ul „mă ocup eu, sincer. Nu trebuie să știi tu chiar tot” ținând obfuscate anumite procese. Apropos, știți că un calculator nu poate genera un număr 100% aleator?

Concluzia mea ar fi că, deși jocul este unul foarte complex și interesant, trebuie abordat din perspectiva



potrivită. Un gamer de PC se va lăsa de simplismul grafic, în timp ce un boardgame-mer va dori acces la toate elementele sistemului de joc. În ansamblu, însă, pot să-l recomand fără muștră de conștiință oricui i se pare interesant conceptul.

Paul Policarp

ON-LINE: www.crypticcomet.com

Credeai că s-a terminat?

WORLD OF WARCRAFT

CATACLYSM

GEN MMORPG PRODUCĂTOR BLIZZARD DISTRIBUTOR BLIZZARD LANSARE 2010 ON-LINE WWW.WORLDOFWAR.CRAFT.COM/CATACLYSM PLATFORME PC

Ti se pare mult pentru un MMO să fie cel mai bine vândut joc pentru cinci ani la rând? Ți se pare mult ca, după cinci ani de zile, un MMO să aibă mai mult de douăsprezece milioane de plători lunar și cine știe câte alte milioane care s-au lăsat și reapucat de mai multe ori? Ți se pare ceva fenomenal ca inclusiv producătorii să se declare surprinși că jocul încă mai evoluează după cinci ani de la lansare, fiind convinși la început că serverele vor merita să fie ținute deschise pentru cel mult trei ani? Ți se pare normal ca, la peste cinci ani

de la lansarea jocului original și după două expansion-uri, unul mai bun decât altul, comunitatea să sară în sus de bucurie la anunțul că un nou expansion va apărea în 2010? Poate că ești unul dintre oamenii care nu își pun multe întrebări, unul dintre cei care iau lucrurile de-a gata fără multe probleme și care ridică din umeri când lumea din jur se întreabă cum, de ce și până când. Atunci ești fericit și puțin îți pasă.

Dar sunt alții pe care acest succes îi doare. Îi doare pentru că Blizzard a descoperit rețeta găinii ce face ouă de aur. Iar toate curcile și rațele lor, deși au fost multe, nu au făcut nici măcar un ou pistruiat. Mirajul WoW a îngropat multe companii și multe proiecte ce ar fi putut fi

de un real succes dacă nu exista acest mega-MMO pe piață. Ce nu înțeleg eu este de ce nu copiază efectiv ceea ce este atât de evident de succes în WoW. Dar despre această dilemă v-am mai povestit de fiecare dată când trebuia să scriu despre un MMO.

World of Warcraft este în continuare cel mai cel de pe piață și nimic din ceea ce se prefigurează a apărea în curând nu mă dă pe spate. Din nefericire, singura veste despre un MMO ce s-ar putea să mă facă să mă las de vi-ciul ce deja durează de peste patru ani este legată de un joc online ce vine tot de la Blizzard. Un MMO despre care nu se știe nimic, nimeni nu suflă o vorbă, dar care este anunțat pentru 2010. Cât de tare trebuie să fii să ții

ani de zile departe de gura lumii un proiect atât de mare? Și mai ales cât de puternic și de sigur pe tine trebuie să fii pentru a nu face hype în jurul unui proiect despre care acum se vorbește ca despre a doua coborâre a WoW-ului pe Pământ? De fapt, am mințit când am spus că nu sunt entuziasmat de nimic altceva decât de noul proiect Blizzard. Aș putea să mă simt atras de jocul cu care cei de la Lucas vor ieși la înaintare anul acesta, și anume Star Wars Online. M-aș vedea sărind de colo-colo învârtind o sabie laser și luând gâtul nevolnicilor cavaleri Jedi, totul pentru slava Sith-ului. Dar ultimele imagini și filmulețe legate de gameplay pot spune că au reușit să mă scârbească. Manga peste tot, numai ochi mari, personaje scheletice, costume desenate pe corp, freze ascuțite, voci pițigăiate și un amalgam ciudat de pokemoni m-au speriat și scos din sărite. Sau oare Secret World?

Oricum, m-am îndepărtat mult de subiectul acestui articol, și anume Cataclysm. Așa că să facem bine și

să ne îndreptăm atenția odată cu restul lumii asupra minunățiilor cu care Blizzard ne momește afară din viața reală către cea virtuală. Oare ei sunt răi că ne ispitesc sau noi suntem căci cădem în ispită?

La revedere, scump Orgrimmar

De patru ani de zile, cu câteva zeci de excepții, în fiecare zi am vizitat Orgrimmar-ul. Orașul celor o mie de vendori, al celei mai instabile burse de obiecte, al băncii cu seifurile cele mai adânci, al băuturilor cele mai spirtoase, al vrăjitorilor celor mai parșivi și al orcișelor cele mai sexy. Orașul în care, dacă nu porți la cingătoare scalpuri a cel puțin zece gnomi uciși doar prin puterea scârbei cu care te uiți la ei, nimeni nu dă doi bani pe tine. Da, prin acel Orgrimmar.

Se pare că toți acești gnomi uciși de puterea covârșitoare a personalității Hoardei au plâns la forurile supe-

rioare și au obținut prin lacrimi și mită un expansion prin care Orgrimmar-ul va fi șters de pe suprafața Kalimdorului. Cataclysm. Un nume mai sugestiv nici nu se putea.

Până acum, ne-am obișnuit ca fiecare expansion să vină cu un continent nou, pe care să se mute acțiunea odată ce ajungi la un nivel care să îți permită să te plimbi în siguranță printre mobii de acolo. Am văzut Outlands-ul odată cu The Burning Crusade și ne-am bucurat de introducerea a două rase noi (blood elves și draenei), iar odată cu Wrath of the Lich King ne-am aruncat în spina dragonilor pentru a zbura peste stepele înzăpezite din Northrend și ne-am făcut toți câte un death knight, o clasă nouă introdusă în joc.

De data aceasta, acțiunea se mută înapoi acasă. Azeroth-ul este asaltat de însuși Deathwing și Queen Azhara, personaje ce aruncă forțele naturii atât asupra Hoardei, cât și a Alianței. Poate vă întrebați cine sunt acești doi indivizi care au curaj să se ia de guler cu hordacii și



Poarta către Coliseum



Horda se mută în Shire



Badigard la intrarea în satul de vacanță

alianța. Ei sunt niște cunoștințe mai vechi de-ale noastre, nu sunt niște neaveniți care acum încearcă să își facă un nume luând bătaie în Wailing Caverns. Deathwing este cunoscut sub mai multe nume, printre care The Destroyer, The Black Scourge, The Death Aspect și este un dragon care a fost pus stăpân peste Pământ cu zeci de mii de ani în urmă de către zeii cei vechi. La un moment dat, și-a cam pierdut mințile și a luat-o pe arătură încercând să distrugă tot ce vedea cu ochii. De-a lungul timpului, a luat multe forme, dar a fost învins de fiecare dată, iar acum este refugiat în planul elemental

Noua instanță de la Castelul Bran



Trista și mohorâta Alianță



Dacă orcii ar fi jucat în Prison Break, așa ar fi arătat

Deephholm, unde elementul predominant este focul. Azhara, pe de altă parte, este fosta regină a nightelf-ilor, care a fost coruptă de titanul Sargeras, stăpân peste Burning Legion. După ce Azhara a luat bătaie de la Malfurion Stormrage, ea s-a refugiat în adâncul mărilor, unde s-a transformat în Împărăteasa Nazjatarului, mămica rasei naga. După cum v-ați prins deja, elementul său favorit este apa.

Așa că cei doi bandiți s-au aliat și, cu ajutorul elementelor pe care le aveau în subordine, s-au pus pe remodelarea Azeroth-ului. Unde altădată era belșug și verdeată, în vremurile Cataclysm-ului vor domni lava și uscăciunea, iar unde era deșert și arșiță, acum a venit apa și a înghițit totul. Astfel ceea ce astăzi cunoaștem și luăm de bun ca fiind casele în care suntem în siguranță, mâine va fi transformat în cenușă și înghițit de ape. Frumosul nostru Orgrimmar va fi făcut una cu pământul și orice gnom mai tupeist va veni să profaneze locul cu dejecțiile sale liliputane. Azhara (zona și nu personajul) va deveni o zonă de nivel mic, Barrens va fi spart în

două bucăți, iar Thousand Needles va fi sub ape.

Pentru că tot am plâns eu din cauză că Orgrimmar va fi făcut zob, se pare că de-a lungul expansion-ului, probabil cu aportul jucătorilor, orcii își vor construi un oraș mai mare și mai frumos. Podul de piatră s-a dărâmat...

Dar apele și lava nu doar au distrus. Nu. Ele au permis și crearea de noi zone. Doar pentru că nu este introdus un continent nou, nu înseamnă că nu sunt zone noi. Ba sunt și sunt destule. Twilight Highlands, Mount Hyjal, Deepholm, Uldum, Gilneas, The Lost Isles, Sunken City of Vash'jir sunt cele șapte noi zone prin care vom putea hălădui (acum și cu flying mount).

Demenții ăștia de la Blizzard sunt geniali. Nu lasă nimic la voia întâmplării. Nu se mulțumesc niciodată cu puțin. Sunt singurii care au învățat ceva din experiența lor și au furat tot ce era bun de la ceilalți. Expansion după expansion, sunt din ce în ce mai tari. Așa că au înțeles că fiecare dintre cei douăsprezece milioane de jucători activi vor să se simtă unici și să încerce lucruri unice. Astfel că fiecare dintre zone are povestea ei, iar jucătorii vor participa activ la descoperirea și cucerirea fiecăreia în parte. Un fel de Icecrown la scară și mai largă.

Twilight Highlands este de fapt Grim Batol. Un Grim Batol care a fost spulberat pur și simplu odată ce Deathwing a ieșit din planul inferior unde a fost exilat. Twilight's Hammer îl slujesc acum pe Deathwing și în această zonă își vor stabili baza de operații. Atât Hoarda, cât și Alianța vor avea un oraș cu port în această zonă, de unde vor putea pleca în incursiuni asupra lui Deathwing.

Ragnaros s-a strecurat și el în calcul cu ocazia Cataclysm-ului și a ieșit în Mount Hyjal, unde asediază Copacul Lumii încercând să îl facă scrum. Uldum este o zonă complet nouă la vest de Tanaris, unde se pare că a existat dintotdeauna, dar a fost ascunsă de ochii lumii printr-o mare iluzie formată dintr-o... mare. Uldum este casa unor pisici din piatră create de titani și care păzesc accesul în două noi dungeon-uri în care se pare că se află o super armă. Ce super armă? Vom vedea. Deepholm este noul centru al expansion-ului, un fel de Dalaran al WotLK-ului sau Shattrath al TBC-ului. Acolo vor fi portaluri către restul lumii. Vash'jir este un oraș scufundat, fosta reședință a lui Lady Vasj, și este poarta către Abyssal Maw. Trecând prin Abyssal Maw, vom ajunge în planul elemental al apei unde, deși vom fi sub apă, vom putea merge pe fundul mării și vom putea călări animale subacvatice ca pe un mount normal.

Joaca de-a vârcolacul

Celelalte două noi zone vor fi zonele de start pentru cele două rase noi. Căci da, deși noul expansion nu vine cu un nou hero class, va introduce, la fel ca și The Burning Crusade, două noi rase. Goblinii, care până acum sugeau de la două mame, se văd evacuați cu forța din casa lor și caută refugiu în brațele fraților mai mari, orcii. Evident că sunt primiți cu brațele deschise, fiecare orc împărțind cu dragă inimă pâinea de pe masă și gnomul majordom cu nefericitii refugiați.

Dar nici goblinii nu vin cu mâna goală. Fiind niște ingineri desăvârșiți, își pun talentele la dispoziția Hoardei și vor ajuta efortul de război cu mare plăcere. Goblinii au și niște avantaje rasiale foarte puternice. Pe lângă discountul maxim pe care fiecare vendor îl oferă, pe lângă asistentul personal pe care îl poate chema odată la 30 de minute pentru a accesa banca și 15 puncte extra pentru skill-ul de alchimie, goblinul poate face un rocket jump pentru a sări foarte repede înainte, poate trage cu rachete în inamic făcând fire damage și are vitează de atac și de castat mai mică cu 1% decât restul raselor. Goblinii nu vor porni direct ca parte din Hoardă, ci vor ajunge să se identifice cu aceasta doar după un anume șir de quest-uri.

De partea Alianței se dau worgenii. Ei sunt mai bine cunoscuți sub numele de vârcolaci în folclorul nostru. Blizzard a considerat că este cazul ca și Alianța să primească o rasă care să poată băga într-adevăr un reprezentant al Hoardei în sperieți. A considerat că este momentul ca și Alianța să se poată lăuda cu un personaj cât de cât feroce, cu care să-și poată speria hordacii copiii. Și astfel a ales worgenii. O rasă de războinici venită din altă dimensiune, al cărei singur scop era să împrăștie groază și moarte. Asta până când magul Arugal a început să facă experimente pe ei și a reușit să facă un hibrid





Cât ceri pentru un lucru manual, iubire?

gândul că ne vom opri doar după cinci. Blizzard a motivat această alegere prin faptul că nu este nevoie de zece niveluri pentru a simți un expansion nou, ci end-game content-ul contează de fapt.

Așa că, în loc să se concentreze pe crearea unei noi experiențe profunde de crescut în nivel, a ales să se concentreze mai bine asupra a ceea ce jucătorul va face odată ajuns la nivel maxim. Căci Cataclysm pare-se a fi expansion-ul ce va avea cele mai multe raid-uri dintre toate expansion-urile de până acum.

Această alegere de a se concentra asupra a ceea ce jucătorul va face la nivel maxim mi se pare o idee excelentă. Și asta pentru că majoritatea jucătorilor va trece zburând ca vântul și ca gândul prin leveling, salivând la ceea ce îi așteaptă la nivel maxim.

Comparativ, foarte puțin timp se petrece crescând în nivel față de timpul pe care îl petreci la nivel maxim. Așa că mai bine ai ce face multă vreme la 85 decât să te gâ-

Am venit după cei treizeci de arginți



Un lup în fustă și pisicuțele Alianței

între oameni și worgen, hibridi ce posedă inteligența oamenilor și ferocitatea worgenilor. Marea lor problemă este că năpăresc constant și umplu casa de păr. Astfel că hordacilor care vor prinde un astfel de pet le recomand să își construiască o cușcă în spatele casei și să nu își lase copiii să se joace prea mult cu el, pentru că se umplu de purici.

Nici rasialele worgenilor nu sunt de ici, de colo. Ei vor lăsa constant cu un procent mai mult decât celelalte rase cu aceleași arme, se vor putea mișca cu 70% mai repede pentru zece secunde odată la două minute, vor avea cu 15 puncte mai mult în Skinning, iar blestemele și bolile vor avea durata scurtată cu 15%.

Recunosc că Alianța nu merita această rasă și că ar fi fost mult mai potrivită Hoardei. Dar de la o vreme se observă o dragoste ieșită din comun a producătorilor pentru Alianță. După cum era un zvon acum ceva vreme: Blizz plays Alliance! Zvon ce este cu atât mai mult întărit de schimbările majore aduse deja rasialelor celor două facțiuni din joc.

Rasiale ce mută mingea în terenul Alianței, care și așa joacă cu cinci jucători în plus în pvp.

Am spus deja că Blizzard nu introduce nicio clasă nouă, dar aduce modificări față de sistemul actual de joc. Va permite mai multor rase accesul la clase care până acum erau tabu. De acum vom vedea taureni pala-

dini, gnomi prieteni, trolli magi și alte asemenea combinații neverosimile în momentul de față. Prima mișcare pe care o voi face, în momentul în care expansion-ul va fi lansat, va fi să schimb rasa paladinului și să îl transform într-un tauren cu ceafa lată. Alura blood elf-ului este cam călcătoare pe nervi și l-am suportat de-ajuns. De abia aștept să calc alianța pe față cu o copită cât un gnom și să aud din nou cea mai mișto voce din joc. Îmi pare rău că nu există prieteni undead. Cel puțin până în momentul de față.

Schimbările de rasă vor modifica mult din mecanica jocului și sper că Blizz știe ce face. Dar nu le plâng eu de milă. Se descurcă pentru că sunt băieți mari.

Doar 85

O mică-mare diferență față de expansion-urile de dinainte va fi și noul nivel maxim introdus. Am fost deja obișnuiți cu cifra rotundă de zece niveluri per expansion. De data aceasta însă, va trebui să ne obișnuim cu

dești ueis, cât de mișto a fost când făceam leveling, iar apoi să stai cu degetul în nas.

Plus că nu știu dacă mai țineți minte din review-ul jocului, dar la o săptămână după lansarea lui Wrath of the Lich King, eram deja de nivel 80 și cu Naxx 25 terminat. Deci experiența de leveling a fost scurtă și trecătoare, deși memorabilă.

Odată cu modificarea level cap-ului la 85, s-a renunțat și la crearea unui nou tree de talente, cu mai multe puncte. Se va rămâne la același număr de puncte de talente, doar că fiecare tree se va modifica masiv. Blizz dorește cât mai mult eliminarea talentelor pasive, ale căror efecte pasive sunt prea puțin vizibile pentru jucători și vrea înlocuirea lor cu unele mai tipătoare și colorate. Nu știu cât de bună este această idee, dar trebuie să așteptăm și să vedem. Pe lângă noul stil de talente, acestea vor primi și alte bonusuri odată cu completarea tree-ului ales. Tree-ul principal pe care jucătorul va merge va avea și un așa-numit Mastery Talent, obținut când va alocă un număr suficient de puncte talent tree-ului respectiv. Aceste Mastery Talents vor oferi jucătorului



avantaje noi. Un exemplu de asemenea Mastery Talent ar fi Body and Soul, un talent al priest-ului care-i va oferi jucătorului cu Power Word: Shield pe el și un bonus la viteza de mișcare de 60% pentru patru secunde sau cel al unui paladin retribution al cărui Mastery Talent îi va scădea cu 12% global cooldown-urile.

Cu gilda la farmat

Dacă până acum ai fost lupul singuratic și nu te-ai atras ideea de a face parte dintr-o gildă, în Cataclysm se pare că acest lucru va fi o necesitate. Se pare că și gildele vor crește în nivel, nu numai jucătorii.

Fiecare boss kill, raid terminat sau acțiune în cadrul gildei îi va aduce acesteia experiență în urma căreia va crește în nivel. Momentan, sunt anunțate douăzeci de niveluri pentru gilde, niveluri ale căror avantaje se vor vedea în puncte de talent ale căror efecte se vor resimți asupra tuturor celor din gildă. Astfel, prețul reparațiilor va fi mai scăzut, în raiduri în caz de wipe se va putea da mass resurrect, nu va mai fi nevoie de reagenți pentru buff-urile de raid și încă altele despre care vom afla probabil mai încolo. Un alt lucru foarte spectaculos ce se poate face cu experiența obținută în gildă este ca aceasta să se convertească într-o monedă specială cu care se pot cumpăra iteme legendare care pot fi oferite oricui din gildă. Șmecheria este că itemele cumpărate cu acest tip de monedă aparțin de fapt gildei și nu jucătorului care le folosește, astfel că dacă acesta alege să părăsească gilda, itemul folosit va intra automat în banca gildei, de unde va fi acordat următorului candidat.

Și că tot vorbim despre farmat cu gilda, mai mult ca sigur că gildele axate pe pvp, care și acum există deși nu sunt chiar atât de importante, vor înflori odată cu lansarea expansion-ului. Iar asta se va întâmpla pentru că vor exista battlegrounds ce se vor comporta ca o luptă în arenă. Cei care câștigă vor obține atât rating, cât și puncte de arenă cu care vor putea cumpăra aceleași obiecte pe care meseriașii pvp-ului le câștigă cu sudoarea frunții după mii de lupte în arenă. Aceste rated battlegrounds vor strica echilibrul pvp-ului, deoarece orice idiot care ascultă ordine va ajunge să se bucure de aceleași obiecte ca unul care le-a câștigat, după cum am mai spus, prin sudoarea frunții.

Cu sita și târnăcopul

Ultimul lucru de care mă voi atinge în acest preview este noua profesie secundară introdusă de expansion: arheologia. Se pare că toate cutremurele și zvârcolirile pământului au scos la suprafață tone de artefacte vechi de când lumea și pământul. Iar toți locuitorii Azeroth-ului au plecat cu mic, cu mare, la săpături. Artefactele vor apărea pe minimap la fel ca orice altă re-

sursă ce poate fi urmărită pe hartă. Vestea bună este că se pot urmări în paralel atât artefactele arheologice, cât și ierburile sau minereurile celorlalte profesii aferente. De ce este atât de interesantă această nouă meserie? Pentru că deschide un nou sistem de evoluție al personajului odată ce a atins nivelul maxim. Fiecare jucător va putea alege să se alieze potecii oferite de unul dintre titani și prin questing, pvp, raiding sau prin folosirea celorlalte profesii să crească în nivel, deschizând noi glyph-uri. Se vor putea folosi simultan un număr de maximum zece glyph-uri, fiecare cu propriul său bonus. Este posibil ca experiența necesară creșterii acestui nou sistem de evoluție al personajului să fie limitată voit la un anumit nivel săptămânal, dar asta nu se știe sigur. Nu se știe nici cum arheologia va influența Path of Titans, dar se pare că vor merge mână-n mână.

Atât momentan despre World of Warcraft: Cataclysm. Mai multe despre acest minunat expansion și despre cum ne va afecta nouă viețile veți putea afla într-una din emisiunile noastre viitoare. Până una, alta, Marioara Murărescu vă spune La revedere! și pe data aviatoare.

Koniec





Din fericire, nu
continuarea romanului
lui Katzenbach

JUST CAUSE 2™

GEN ACTION PRODUCĂTOR AVALANCHE STUDIOS/EIDOS
INTERACTIVE DISTRIBUITOR SQUARE ENIX LANSARE 23
MARTIE 2010 ON-LINE WWW.JUSTCAUSE.COM
PLATFORME PC X360 PS3

Când scrii un roman prost, e posibil să devină bestseller. Când faci un film după un roman prost, e posibil să iasă mai bun decât romanul. Și să devină blockbuster. Dacă însă-ți trece prin cap să faci un joc după un blockbuster bazat pe un roman prost, rezultatul este, de regulă, tragic.

Din fericire, Just Cause 2 n-are nicio legătură cu romanele proaste (în afara calității firului epic propriu, mai mult ca sigur) sau cu filmele făcute după ele, așa că pășește cu onestitate pe piața jocurilor, pe urmele predecesorului, butonat acum aproape patru ani, pe când Xbox-ul nu era 360 și când PS2-ul încă se bucura de atenție. N-a făcut el mari ravagii cu vânzările sau impresiile în rândul criticilor, însă nu s-a descurcat nici foarte rău, a fost bine primit de jucători și, mai presus de toate, catalogat drept foarte distractiv.

Așa că producătorii, Avalanche Studios, au primit o șansă de a repara ce-a scârțâit și de-a se mândri cu un sequel cu niscai clase peste jocul original. De ce n-au preferat să lanseze un alt titlu original?

Pen'că de-aia!

Prima dată când îți arunci ochii pe imagini și filmele, te lovește-n retină o tigare pe care scrie mare și lat „Mercenaries”. Adică seria de care s-au făcut vinovați și producătorii Saboteur-ului, proaspăt decedații Pandemic Studios. Adică o gropiță de nisip virtuală în care Rico Rodriguez, obligatoriu agent (CIA, deși nu se spune explicit, fiindcă de-aia), un tip între două vârste, în căutarea partenerului său, tot un tip între două vârste,

ca să-l parafrazez pe Ciolan, își face de cap prin sud-estul Asiei oceanice, prin arhipelagul Panau. Într-un efort de a oferi o libertate cât mai mare jucătorului, producătorii au creat o lume de o mie de kilometri pătrați, cu efecte meteo și climat dinamice, pline de jungle, munțișori, ape, clădiri, vehicule și cărnuri de tun. Atât cât ține de Rico, apare efectul Spiderman; mai ceva ca-n Web of Shadows, fiindcă, în caz că nu știați, mijlocul său preferat de transport, lăsând deoparte convenționalismele, este constituit dintr-un Grappling Hook și o parapantă.



Hai nenea, că spălăm ieftin!



Rutina ne omoară

Primul îl ajută să se agațe de clădiri, trecând precum Spidey de la una la alta, cățărându-se și coborând într-o simfonie a absurdului, dar și să treacă de la sol la vehicul și de la vehicul la vehicul în mișcare fără efort, indiferent că vorbim de-o mobretă sau de-un F22. Tot cu el, poate tortura în fel și chip adversarii, prin metode moderne, dar care amintesc de God of War. De exemplu, poți să legi un biet militar de-o butelie sub compresie și să tragi în supapă, trimițându-l la o lecție de zbor finalizată printr-un seminar de geologie și o perioadă de practică îndelungată de grădinarit, ca îngrășământ pentru lalele. Sau poți să legi unul de celălalt doi inamici furioși. Sau de un vehicul, preferabil în zbor. Iar alternarea Grappling Hook-ului cu parapanta este cea mai rapidă cale de navigare pe hartă și de zbor, cu bonus de dezorientare a prostimii.

Pe un ton mai serios, vorbim de un sandbox de acțiune complet exagerat, nebunesc, cu acțiuni cheală (adică trasă de păr până n-a mai rămas nimic), în care unicul scop este să te distrezi împușcând, aruncând grenade, rachete, bombe lipicioase, conducând cele mai improbabile vehicule - există până și un Boeing 737- și executând cascadorii care l-ar lăsa cu urechile și mai lungi pe Batman. Pentru asta, pe lângă spațiul imens de joc, absolut necesar unui dezmăț memorabil, producătorii au îmbunătățit sistemul de cascadorii, criticat în cazul primului joc pentru funcționalitatea variabilă și adesea suspectă, dar și sistemul de pac-pac. În altă (dez)ordine de idei, țintirea se face hibrid. Adică există un QuickAim care direcționează aproximativ tirul către un inamic sau altul, la alegere, în schimb jucătorul are tot timpul control manual asupra câțării, fiind răsplătit pentru lovituri precise cu un răspuns pe măsură din partea membrilor dezafectați de pălătură. Au și rescris AI-ul, spun ei, pen-

tru a-l face să utilizeze un sistem de planificare a acțiunilor care le permite, printre altele, să se adapteze dinamic la mediu, folosindu-l în propriul avantaj și implicit să se ascundă după tot felul de obiecte, clădiri și vehicule. Proastă idee să faci asta, când 90% din lumea Just Cause 2 poate fi distrusă într-o ploaie de foc și bubuituri. Apoi, varietatea de vehicule a crescut și mai mult, precum și diferențele de manevrabilitate dintre ele. În plus, comportamentul lor este diferit, în funcție de cât de adecvate sunt pentru terenul pe care le conduci, iar când încep să curgă gloanțele sau te bușești, se mândresc cu deformări și foarte satisfăcătoare desprinderi de bucăți și componente. Cum n-ai sprijinul oficial al agenției în timpul descinderii (nici nu m-aș fi gândit că s-ar fi putut descotorosi de un clișeu ca acesta), va trebui să te bazezi pe un contrabandist, care va avea grijă să nu rămâi fără instrumente de distrugere în masă, deblocabile treptat, pe parcursul jocului și cu o serie de îmbunătățiri posibile, asemenea vehiculelor.

CIA-ist, invectiv

Recenta ecranizare a lui Porumboiu a torturat prin cadre lungi și monotone ca ora de matematică, prezentând dilemele morale prin care trece un săciorist de buget, fiind bineînțeles premiată la Cannes în cadrul secțiunii Un Certain Regard. Adică aceea privire anume, privirea idioată de pe fețele membrilor unui juriu cu bețe-n fund și papion pe cocoasă, în timp ce urmăresc un film estic cu buget cât salariul meu pe trei luni, făcut din zece cadre lungi și seci, aidoma unor înregistrări ale ca-



Când vede păduraru', am belit-o cu toții



Ete-ashe!



Mi-a luat tata zmeu de 300.000 de parai



Recesiunea face noi victime

merelor de supraveghere montate către stradă pe viloii vreunui baștan și două în care chiar se întâmplă ceva de genul: „Cioc, cioc! - Iiintră! - Am venit să văd ce fa... - Aranjez chibrituri! - Ah... înțeleg... atunci mai bine trec altădată... - Da, cred că așa ar fi mai bine.” Rezultatul? Bizonii nu pricep absolut nimic (nu că ar fi mare lucru de priceput), dar laudă viziunea regizorală, scenariul minimalist și totuși atât de intens și mai ales prestația actorilor ce portrează viguros depresivi cronici (logic, actorul român, care moare de foame, nici nu trebuie să se prefacă deprimat, fiindcă este oricum, din oficiu). Fiindcă toată lumea vestică știe despre filmele estice că sunt pline de profunzime, ca ochii de inginer, și că nu poți hali popcorn pe ele (căutați pe YouTube Eddie Izzard American vs British Movies, o zice mai frumos). În polul opus se află superproducțiile hollywoodiene, în care un cadru rareori ține peste cinci secunde și se întâmplă o grămadă de nonsensuri. La final, nici din asta nu pricepi nimic, dar cel puțin ai stomacul ghiftuit de popcorn, care merge ca uns, întocmai cum curge pe gât sarmaua pe sărbă (Rambo FTW!). În polul asta se află gameristic vorbind Just Cause 2 și nici nu trebuie să așteptăm altceva de la dansul. Mai dai jos un dictator, mai răspândești mesaje subversive, te maimuțarești chinuind mercenari și bușind vehicule, dar abia luna viitoare și doar în single player.

Ca(sc)leb

COMMAND & CONQUER

TIBERIAN TWILIGHT

Biscuiți, nodiștii mei!

GEN RTS PRODUCĂTOR EA LOS ANGELES DISTRIBUITOR
EA LANSARE MARTIE 2010 ON-LINE COMMANDAND-
CONQUER.COM PLATFORME PC

E greu să fi franciză. Mai ales când jocul inițial, tăticul tău, n-a fost vreun neam de hit nemuritor, ci „doar” un joc foarte apreciat, precum Command & Conquer. Însă vremurile se schimbă, odată cu mentalitatea noilor jucători, iar a sculpta titlu după titlu, fără diferențe majore în esența gameplay-ului, te poate transforma rapid într-un pește care se împute pe uscatul care a fost odată apă. Și chiar asta începea să se întâmple cu franciza C&C, rămasă prea puțin schimbată în timp ca și concept de gameplay și mai mult actualizată estetic, rebalansată, însă, în mare, aceeași. Păi, e simplu. StarCraft a apărut acum mai bine de 12 ani. În afara unui expansion și a unui număr de patch-uri, dintre care unele foarte recente, n-a avut urmași. Până anul ăsta. Dar este încă jucat în draci. În colțul opus, C&C a spamat rafturile magazinelor cu peste 15 titluri și expansion-uri,

dacă socotim și derivatul Red Alert. Binișor primite, nu încapă vorbă, însă nicio reeditare n-a reușit să devină copilul de aur pentru Westwood/EA așa cum s-a întâmplat cu StarCraft (și, de ce nu, Warcraft) pentru Blizzard. Cu toate ajustările de concept, nu pot spune că, jucând RA3, am jucat ceva fundamental nou și interesant. Noroc cu umorul de calitate, care a mai distras de la sentimentul de familiaritate și plictiseala inerentă. Cum producătorilor le-a devenit clar că ar trebui să pună punct tărâșeniei și totodată că un viitor C&C va fi diferit sau nu va exista, avem pe țevă o parte a patra, intitulată Tiberian Twilight, care face pași mari într-o direcție nouă, înainte să-l trimită la culcare definitiv pe Kane cu Nod-ul lui cu tot. Printr-o campanie single player care se poate juca și cooperativ, dar în care povestea nu se schimbă indiferent ce facțiune alegi, pe parcursul căreia capeți experiență și crești în nivel, având acces la tehnologii și unități avansate. Dar încă n-am experimentat pe viu single playerul sau skirmish-ul, ci mi-am băgat

deștele-n beta-ul de multiplayer, unde am putut încerca modul Domination în maxim 5 versus 5 și vă spun cum văd eu treaba.

Schimbarea modificării

Harnicilor zidari cu dor de construit baze le spun de pe-acum să se lîngă pe bot, fiindcă EA Los Angeles și-a schimbat radical „viziunea viziunii”, înlocuind preocupările de recoltare a tiberiumului, moneda de schimb de până acum, și construcția de clădiri cu o abordare mult mai ofensivă, în care-ți petreci mai mult timp făcând de petrecanie inamicilor decât gândindu-te dacă ai destule centrale electrice și harvester-e pe poziții. Bunăoară, începi caftela cu eternul Mobile Construction Vehicle (MCV), pe care-l poți despacheta pentru a începe producția de unități. Ce anume vei produce depinde de alegerea uneia dintre cele trei clase, disponibile de ambele părți, adică în taberele vechilor antagoniști GDI și Nod. Acestea sunt Offense, Defense și Support și, în afara că-

torva unități, puține, cum ar fi inginerii și alte mărunțșuri, nu prea au nimic în comun, nici măcar în ceea ce privește aspectul și funcționalitatea MCV-ului. Dacă Offense-ul funcționează precum clasică fabrică de tancuri și alte lighioane de metal dătătoare de moarte, de regulă cu roți, șenile sau picioare, Defense-ul se concentrează pe infanterie și este singura clasă capabilă de construit clădiri, pe o anumită rază în jurul MCV-ului despachetat. De la turele, buncăre ce pot adăposti infanteriști, silozuri cu rachete nucleare și puncte de arti-



lerie grea până la mici scuturi sau module care îmbunătățesc camuflajul. Support, în schimb, are la dispoziție în general unități aeriene, menite evident să sprijine eforturile celorlalte două clase și puteri care oferă beneficii aliaților sau malusuri inamicilor. Totuși, nu este deloc o clasă plictisitoare, ci mi se pare chiar cea mai solicitantă ca prezență. Trebuie să răspunzi prompt strigătelor de ajutor, dar și să fii capabil să vânezi unitățile dușmanilor, având grijă tot timpul să profiți la maximum de puterile speciale. Din punctul meu de vedere, Support este cel mai greu de jucat eficient, iar utilizarea corectă și inteligentă a acestei clase poate face diferența în orice meci.

După cum spuneam, nu (prea) mai recoltezi resurse. În schimb, ai o limită numerică de socluri de producție, iar fiecare supus construit consumă o parte din ele. Dacă cele mai jalnice unități iau cam trei puncte de căciulă, se ajunge la fortărețe zburătoare și mastodonti care halesc până la 12 puncte de căciulă. Deocamdată, limita maximă de socluri pentru o singură hartă este de 500, adică 250 pentru fiecare tabără. Cum producătorii încurajează meciuri de cinci pe cinci, soclurile se împart egal, adică te alegi cu 50 de puncte de construcție. În traducere liberă, 13 unități a câte trei puncte sau opt a câte șase puncte. Deci puțin. Pe

de o parte, din fericire, limita se modifică dinamic, în funcție de numărul de jucători dintr-o echipă. Dacă rămâneți în patru, aveți fiecare 67. În doi aveți câte 125, iar singur ajungi la 250. Uau. Ideea ar fi că ajungi să te gândești de două ori ce ai de gând să construiești, fiindcă numărul mic de unități per jucător te poate pune în situația de a-ți sacrifica de multe ori supușii pentru a produce alte tipuri de unități, esențiale în contracararea unui val de atac inamic. Numai că unitățile capătă și ele experiență, având trei grade, iar beneficiile sunt destul de mari, de la o viteză mai mare de deplasare până la scut și abilități ofensive/de reparare sporite semnificativ. Poți să trimiți la vatră orice unitate selectând-o și apăsând Delete, însă dacă respectiva e decorată cu o stea, deci de grad III, îți vine cam greu să faci așa ceva. Chestia asta ajută destul de mult în prevenirea spamming-ului, dar nu-l elimină de tot. GDI-ul spamează de obicei cu Walkeri, bipezi rapizi, de categorie ușoară, dar cu o putere enormă de foc împotriva unităților grele și a clădirilor. Ei pot fi mitraliați relativ ușor, fiindcă unitățile merg pe sistem rock-paper-scissors: cele ușoare sunt susceptibile focului de mitralieră, cele medii cad în fața rachetelor și a obuzelor, iar cele grele sunt topite



Tocăniță de Avatar cu crawler în fundal



Bulgăreală între giganți

cu poftă de laser. Altfel spus, producătorii au făcut evidente metodele de combatere a fiecărei amenințări, prezente și până acum, mergând până acolo unde selectând un inamic poți vedea în interfață o serie de unități proprii capabile să-l contreze. Doar să te pună dracu să încerci spam în fața unui inamic care gândește și reacționează rapid, că-ți găsește repejor ac de cojoc.

Domination

Revenind la tipul de joc în sine, Domination este similar cu ceea ce vezi într-un Battlefield. Ai cinci noduri de control, iar capturarea fiecăruia îți aduce puncte. Când o echipă totalizează (deocamdată) 2.500 de puncte, se cheamă că a câștigat. Nu este încă 100% sigur, dar se pare că va fi chiar singurul mod de joc multiplayer. Din păcate, zic eu, fiindcă ar fi fost interesante death-match-uri clasice și CTF-uri. În fine. Fiecare echipă începe cu o zonă măricică de spawn-are, protejată de amplasamente defensive, urmând să captureze noduri, puncte strategice și chiar alte zone de spawn. Partea tactică și greutatea alegerilor vin și din prezența cristale-



Stealth Tank-urile în acțiune



Zâmbiți, vă rog! Se trage!

lor de tiberium care sunt „parașutate” la intervale regulate în puncte fixe. Odată duse într-o zonă de spawn, acestea se transformă în puncte de upgrade: unul verde valorează un singur punct, în timp ce unul albastru aduce două. Cu aceste puncte poți cumpăra diverse îmbunătățiri și abilități noi pentru unități și crawler (MCV) și totodată deblochezi accesul la cele două grade tehnologice superioare, cu unitățile și abilități-

Lasere pentru toate gusturile

le avansate aferente. Problema este că unitatea folosită pentru transportarea cristalelor devine lentă, își pierde abilitățile speciale, cum ar fi camuflajul și este foarte vulnerabilă în fața inamicului. Așa că una e să capturezi un cristal și altă treabă să-l aduci în siguranță acasă. Asta dacă tabăra adversă e vigilantă. Apoi, mai sunt și Tiberium Cores, niște cubulețe verzi sau albastre. Odată capturate de o unitate, cele verzi îi cresc gradul, iar celelalte, rezervate clasei ofensive, îi cresc puterea de foc semnificativ, făcând-o de temut. Acestea sunt fie lăsate cu glas de moarte de inamici care sucombează, fie apar în anumite „fântâni” plasate pe hartă sau în urma demolării unor clădiri proprii. Iar avantajele date de unități avansate în grad sunt enorme, așa că un bun jucător, în special ofensiv, nu neglijează nici aspectul ăsta. În completarea tabloului vine conceptul de avansare în nivel prin acumularea de puncte de



Scutul care scutește de avarii

experiență în urma jocurilor, care deblochează treptat unități și tehnologii avansate.

De-a baz-ascunselea

Pentru obișnuința C&C, cele spuse până acum pot părea ciudate. Este, într-adevăr, o schimbare majoră de gameplay, la nivel de concept, care merge undeva între C&C Generals și Dawn of War II, croindu-și, până la urmă, o personalitate proprie. Din punctul meu de vedere, schimbarea este spre bine, fiindcă, după cum vei vedea, noua politică îți dă motive de a continua și șanse chiar și atunci când lucrurile arată rău pentru echipa ta. La începutul meciului, ai câteva secunde să-ți alegi clasa. Logic, dacă nu se comunică bine, te poți trezi că toată lumea a ales Support sau Defense. Din fericire, poți oricând să-ți trimiți crawler-ul la nani cu tasta Delete, iar după o perioadă scurtă de așteptare, vei putea plasa un alt crawler din orice clasă într-o zonă de spawn. Nu pierzi unitățile deja create, însă, în cazul Defense, clădirilor deja construite li se taie curentul, adică devin nefuncționale dacă nu revii cu un crawler Defense. Același lucru se întâmplă când crawler-ul îți este distrus, fenomen care nu mai echivalează cu sfârșitul partidei. Totuși, schimbările de clasă petrecute mai târziu în joc te pot pune în situația de a pierde upgrade-urile făcute pentru clasa anterioară, dându-ți un handicap tehnologic. Așa că e întotdeauna preferabil să schimbi

clasa din timp, la început, înainte de a cheltui prețioase puncte de upgrade. Nu de alta, dar se poate vorbi de un război al cristalelor, paralel și necesar unei eficiențe maxime în războiul punctelor de control. Asta fiindcă partidele rareori durează peste 20 de minute, timp în care abia reușești, cu toate eforturile, să efectuezi toate upgrade-urile posibile. Iar meciurile sunt foarte dinamice, mulțumită obligatorii interacțiuni între clase. După mintea mea, cea mai bună combinație într-o echipă de cinci constă în doi jucători Offense, doi Defense și un Support care să ofere bonusuri celor ofensivi și să intervină prompt pentru a sprijini capturarea de noduri de control, apărarea unor puncte cheie și să pună în general bețe-n roate inamicilor. Însă incredibil de fain este că te poți deplasa constant cu „baza”, adică crawler-ul, capabil chiar să producă patru unități (și o clădire, în cazul Defense) în timpul deplasării, pentru ca acestea să iasă la cafeală imediat după instalarea lui într-un loc cald și important strategic. În cazul Nod-ului specialist în camuflare, ajungi să te deplasezi pe hartă cu crawler Offense invizibil și să-l trănestești taman unde doare mai tare, acesta rămânând invizibil și în general imposibil de atacat. Unde mai pui și Stealth Tank-ul, care revine în forță alături de Spider și Scorpion, ambele capabile să călătorească pe sub pământ pentru a lansa atacuri surpriză... ce mai, blitzkrieg ninja! Până și

Defense-ul își ridică încă de la început rochița de crawler și se deplasează unde este nevoie pentru a proteja puncte strategice de colectare a cristalelor sau noduri cu un zid de turele, antiaeriene, tunuri grele și buncăre, dar sapă și tuneluri care servesc atât ca adăpost pentru infanterie, cât și drept teleporatoare (asta presupunând că ai cel puțin două). În plus, Defense are acces la cele mai bune unități de demolat clădiri, ceea ce-l face și mai

Support, o clasă insuportabilă când este folosită eficient



mobil și la superarme precum Nuke-ul, de partea Nod-ului, absolut nimicitor și cam prea puternic, cel puțin în faza asta de beta și Ion Cannon-ul GDI-ului, deocamdată mai plăpând decât ar fi corect. Așa că putem vorbi liniștiți de un joc de-a baz-ascunselea, în care, indiferent de clasă, trebuie să fii cât se poate de mobil și să răspunzi prompt provocărilor tactice lansate de inamici, să colaborezi cât mai bine cu celelalte clase și în care „it ain't over... till it's over”, adică atunci când o tabără face 2.500 de puncte și nu prea ai motive să ieși din partidă mândru și prematur, fiindcă respawnezi la infinit și poți oricând întoarce situația în favoarea echipei tale. O experiență accesibilă, socială și modernă, așa cum ar trebui să arate cam orice joc bun de strategie care-și dorește să aibă succes la un public cu răbdarea în cădere liberă sau blazat în fața conceptelor clasice de RTS. Familiaritatea unităților îi va atrage pe vechii fani în această nouă aventură, iar sistemul de joc va face cu siguranță noi victime prin publicul necunosător de C&C.

Impresii de joacă

Am butonat vreo 25-30 de ore și trebuie să vă spun că a dat dependență. Grafica este absolut decentă,



Duelul crawler-elor

chiar foarte spectaculoasă pe alocuri, iar gameplay-ul rămâne întotdeauna fluid. Sunetele sunt și ele decente, însă de la decent la extraordinar mai e mult. Mă plâng însă de interfață care, pe lângă faptul că este cam urâtă și de un albastru enervant (din păcate, nu avem voie să postăm

pozne cu ea), ocupă o suprafață cam mare din ecran, cu toate că este croită după modelul din Generals, lăsând uitării clasică bară laterală și cu îmbunătățiri care amintesc de StarCraft/Warcraft III. Pare mare și fiindcă nivelul maxim de zoom nu prea reușește să (mă) satisfacă. Aș vrea să pot vedea de două ori mai mult. O rezoluție Full HD sau chiar mai mare ajută, însă nu foarte mult. Din câte am înțeles, este fie o limitare de engine (SAGE), fie o decizie obscură a producătorilor. Sau amândouă. Oricum, nu mi-a plăcut. Apoi, interfața de lobby lasă un hău întreg pentru îmbunătățiri, atât pentru ergonomie, dar și pentru ca orice noob să se prindă cum faci un party/clan pentru a putea trece cu același jucător direct de la un meci la altul, fără a crea o sesiune nouă. În plus, în faza actuală, dacă pleacă gazda, se termină jocul, chestie cumplit de enervantă. Stai cinci minute să se strângă zece omuleți dornici de joc și gazda dispare brusc sau nu mai reacționează, fiind AFK. Nu poți vota să schimbi gazda și jocul nu trece automat la alt jucător ca gazdă în cazul în care actuala dispare. În fine, nu-i atât de rău pe cât pare, fiindcă n-a trebuit niciodată să aștept prea mult pentru a intra în acțiune și, din fericire, dacă unii renunță pe parcurs sau li se bușește jocul (mda, se mai

întâmplă, mai ales pe Windows 7), echipele sunt echilibrate dinamic. Din păcate, nu te poți alătura unui joc în curs din cauza conceptului de limită de unități. Presupunând că într-o echipă sunt doi și fiecare controlează deja unități de 125 de puncte, apoi tu și... ce? Li se distrug arbitrar camarazilor o parte din unități, ca să-ți faci și ție loc? Nu prea merge. Apoi, jocul face un compromis, astfel încât și jucătorii de nivel mic să aibă șanse în fața celor upgradați la maximum: unitățile de Tier 3 ca mastodonții, fortărețele zburătoare sau avatarul sunt în continuare foarte puternice, dar nu au cu mult mai multe hitpoints față de o unitate medie sau mai slabă și sunt cam la fel de susceptibile în fața laserelor, fiind de categorie grea. Așa că pot fi date jos chiar și de un începător. Pe de altă parte, asta devine frustrant când tu ești cel avansat și îți dai seama că, poate, te descurci mai bine sau la fel de bine și fără cele mai avansate unități. Adică spamând un tip sau două de unități de nivel mic, rapide și potente, ca ultimul noob. Însă nimic nu este încă bătut în cuie și se anunță schimbări semnificative cu următoarea actualizare, pe vine. Chiar și în stadiul ăsta, echilibrarea este destul de bună și situațiile critice apar mult mai rar decât în alte jocuri de strategie. Cel mai important este însă conceptul, reușit, care garantează cu siguranță multe ore de distracție. E greu de spus de pe acum dacă versiunea finală, programată pentru luna martie, va îmbunătăți radical formula sau va fi ceva cu diferențe minore. Cert este că franciza C&C a făcut pași mari în singura direcție care mai poate să-i garanteze un succes, lucru care nu poate decât să bucure. Mai multe, în review-ul iminent.

Caleb



Nod-ul păzește nodul



Obeliscurile, o priveliște familiară

BLOOD BOWL®

F.C. Bobâlna vs. Răsculații Curechiu

partidei, iar echipa gazdă debutează în forță cu favoritul suporterilor, Nechifor, zis și Groparu, un om de o înaltă conduită morală, în posesia beșicii ovale. O lovitură regulamentară la ficat, un upercut fulgerător și crampoanele ascuțite care-i penetrează smalțul dinților precum o pilă penetrează un pepene bine copt îl conving pe Tarzan Călău, ultimul fundaș al oaspeților, că ar fi mai cuminte să zbiere ca o fetiță decât să moară ca un bărbat cu glezna Călăului în dinți. Zbieretele nu l-au ajutat mult atunci când suporterii înfuriați de eselu proaspăt marcat al Călăului au tăbărit pe el și l-au făcut ferfeniță sub privirile înmărmurite ale coechipierilor. Să-i fie țărâna ușoară, că meciul n-a fost. Ciolane, ai legătura în studio.

Meanwhile in the forest...

Bună ziua, dragi telespectatori și telespectatoare. Tiranul a fugit la ședință! Mircea Dumitriu, fă-te că lucrezi, Andrei Licherdopol, pune-ți pulovărul de lână, să te vadă fostul proletariet! Suntem liberi! Întâi de toate, țin să mulțumesc colegului meu, Vladimir, și colegelor mele, vocile, pentru această unică oportunitate de a prezenta Blood Bowl în revista noastră de cultură și divertisment pentru tineret. Francezilor de la Focus Home Interactive (adică distribuitorii) nu le mulțumesc, pentru că aparent îi doare'n cur că un pupulete (Nota lu' Ghinea: pupuletele este un animal fantastic, s-au făcut și studii despre el) de redactor din România vrea să le prezinte jocul în revista lui de cultură și divertisment pentru tineret. Oamenilor de bine de la Cyanide, producătorii adică, le pup mânăștele pentru acest

Eo zi frumoasă aici la Bobâlna, coasele aruncă scilipiri jucăușe, iar soarele amiezii deja a uscat picurii mari de rouă de pe coarnele ruginite ale furcilor. O atmosferă incendiară pe stadion, semn că printre spectatori iarăși s-au strecurat neobservați solomonarii echipei gazdă. Huiduiți de mulțime, pompierii intervin prompt, urmați de oamenii stăpânirii care, în ciuda gloatei ostile, reușesc să-i aresteze pe piromanii roșcați. Echipa gazdă, în echipament dungat și lanțuri, iese triumfătoare din pădurea de furci în uralele mulțimii. Oaspeții, mai sfoși, își verifică bricegele și lanțurile, cu gândul la demonstrația de talent și sportivitate ce va urma în curând.

Arbitrul fluieră începutul partidei și cade ca fulgerat, spre bucuria gloatei infuriate. Un bolovan neregular aruncat din tribune i-a grăbit sfârșitul. Un eveniment neplăcut și din ce în ce mai întâlnit în Ligă, dar asta-i riscul când iei mită de la ambele echipe. Este înlocuit rapid, iar noul arbitru de centru, pentru a elimina orice bănuială, este legat la ochi și împins cu forță către marginea terenului, unde își va petrece timpul reflectând la greșelile înaintașilor săi. O grenadă aruncată din public marchează începutul



delicat simulator sportiv dedicat exclusiv tineretului însetat de cultură și divertisment. Și sport. Sângeros. Pentru cei care-au deschis ochii mai devreme decât televizoarele, Blood Bowl este versiunea electronică a unui board-game foarte popular printre copiii capitalismului. Board-game care anul acesta a împlinit venerabila vârstă de douăzeci și trei de ani. Cu șase ani mai tinerel decât mine, înghiți-i-aș zarurile. Tăciții jocului de carton sunt cei de la Games Workshop, renumiți pe dincolo pentru viitorul/trecutul întunecat și gri al omenirii, în care există doar război. Și, mai nou, fotbal american. Pe ture. Acești tăciți, foarte posesivi de felul lor, au împiedicat back in the days ca să spun așa, apariția unei versiuni pe PC a lui Blood Bowl. Rezultatul neînțelegerilor dintre GW și Cyanide a fost Chaos League, un joculete foarte interesant apărut prin 2004. Cinci ani mai târziu, contractele au fost semnate, armatele de avocați și-au câștigat

trem de interesantă, zic eu, de șah și sport, iar celor care ridică superiori și plictisiți din sprâncene la imaginea unui joc de rugby/fotbal american/măciuceală cu orci și elfi, nu-mi rămâne decât să le pun legitima întrebare „what's wrong with you people?!?!?”.

Zarul a dat, zarul a luat, fie șase-șasele binecuvântat

So, avem două echipe de nămetenii (oferta e bogată, avem la dispoziție nouă din rasele clasice din Warhammer Fantasy) cu un singur scop. Care scop este, evident, să transporte balonul oval în suprafața de țintă a adversarului. „By any means necessary”, scuzați-mi romgleza, unde prin „means” înțeleg faulturi brutale, șuturi în oo, croșee de dreapta și grămezi cu sau fără vârf.



gat o pâine, iar Blood Bowl a văzut lumina zilei pe PC. Și Xbox360, da' să nu mai spuneti la nimeni.

Așadar, Blood Bowl este o versiune fantasy a fotbalului american. Cu mai puține reguli și mai mult sânge. Și pe ture, că așa-i șade bine wargame-ului transformat în warsport. O combinație ex-

Toate guvernate și controlate mai mult sau mai puțin de mărșul zar.

Zarurile, se știe, adaugă elementul neprevăzut și, în general, ele sunt dușmanul cel mai de temut într-un board-game. Blood Bowl, adaptarea fidelă a unui board-game, nu face excepție de la regula „zarul este ultimul refugiu al incompetenței”. Zarul, patronat de Nuffle (zeul zarurilor în cultura „geek”), este blestem și binecuvântat în același timp. Blestem, deoarece îți poate da peste cap până și cel mai măiestru plan de joc, binecuvântat pentru că te ține în priză, creează o căruță de situații interesante și, în general, îți permite să dai vina pe ghinion când habar n-ai să joci. Cine a jucat vreodată Arkham Horror (unde niciun cubuleț din cele 17 aruncate nu mi-a fost prieten) sau chiar versiunea board-game a lui Blood Bowl cunoaște răsturnările de situație spectaculoase ce pot fi generate de o aruncare de zar. Cu toate acestea, Blood Bowl nu are o natură complet aleatorie, cum îl acuză gurile rele și mâinile nepricepute în arta barbutului cu balonul oval. Desigur, ca începători, veți avea senzația că viitorul echipelor voastre depinde cam prea mult de noroc decât de geniul vostru strategic, dar odată ce ați început să-i prindeți regulile, veți observa că aveți la dispoziție unelte necesare pentru a-l convinge pe Nuffle să vă zâmbească. Și nu strică să vă amintiți că și echipa adversă se află la mila aceluiași zeu neprietenos.

Și totuși, de ce sunt zarurile delicioase de periculoase? Simplu. Aproape fiecare acțiune (cu excepția deplasării jucătorilor) se desfășoară sub amenințarea turnover-ului. Un turnover (adică finalul brutal al turei voastre) are loc în momentul în care un membru al echipei eșuează în mod lamentabil (un placaj în urma cărui jucătorul vostru sfârșește mușcând țărâna, o pasă interceptată, o pasă greșită etc. etc.), chestiune care ar trebui să vă determine să adoptați un plan de joc flexibil, care să depindă cât mai puțin de zaruri, să nu fiți rigizi în gândire și, în general, să fiți pregătiți pentru ce-i mai rău. Ca'n viață, unde dozele de optimism exagerat, încrederea prea mare în forțele proprii și țigările dăunează grav sănătății voastre și a celor din jur.

Spuneam mai sus că există anumite „unelte” care vă ajută să vă faceți singuri (mai mult sau mai puțin) norocul. Blood Bowl are și un ușor iz de RPG. Fiecare jucător este descris de patru atribute (care pot fi îmbunătățite pe parcurs sau micșorate dacă jucătorul este accidentat) și, pe măsură ce înainteați în nivel (presupunând că jucați o campanie single sau într-o

In your face!

cioLAN

alternativa



CHAOS LEAGUE & FUMBBL

RELE:

CONCLUZIE:

Blood Bowl pare un joc greoi, neprietenos și complicat, dar odată ce l-ai prins gustul și ai crescut în învătătură puțin mai sus de genunchiul oricui, veți descoperi un joc absolut superb care merită toată atenția voastră.

8,2

GRAFICA	08		
SUNET	08		
GAMEPLAY	08		
MULTIPLAYER	09		
STORYLINE	—		
IMPRESIE	08		

Gen (B/A)nt: Producător: Y&W Game-Distribuitor: Focus Home Interactive
Ofertant: www.yulestew.com ON-LINE: www.bloodbowl-game.com

www.level.ro

A black D-Link wireless storage router is the central focus. Its screen displays the word 'Photos' above a family photo. To the left of the screen is a power button and the text 'STORAGE ROUTER'. To the right are four directional buttons and a small circular button. The background is a vibrant collage of digital elements: a stock market ticker showing Google Inc. (STOCK) at \$381.4, a calendar for June, a basketball, and a family photo. The overall theme is digital connectivity and content storage.

WIRELESS

by D-Link

N

GIGABIT STORAGE ROUTER

**DIR-685**

Visit www.dlink.eu for more details.

D-Link and the D-Link logo are trademarks or registered trademarks of D-Link Corporation or its subsidiaries in the world.
Copyright ©2009 D-Link Corporation/D-Link Systems, Inc. All Rights Reserved

D-Link®
Building Networks for People

TWIN SECTOR

la c-o mână, dă cu alta

Sincer să fiu, la cât de mișto a fost Portal, parcă mă așteptam la mai multe copii ale acestuia. Pe bune, nu doar moduri geniale create de diverși utilizatori, ci și jocuri de sine stătătoare, produse în frumoasa tradiție a imitării deșănțate a titlurilor de succes. E drept, ceva jocuri care fac uz de fizică și inteligență au mai apărut și înainte, și după Portal, dar, dacă mă gândesc bine, nici unul nu e tocmai o imitație. Twin Sector este cel dintâi titlu peste care am dat despre care se poate spune că își trage viguros obârșile din Portal. Cel puțin, asta a fost impresia pe care am avut-o de la primele cuvinte șoptite duos în urechea eroinei jocului de către o Artificial Intelligence...

Dar, încă de la început vă spun că situația nu s-a agravat dezastruos, pentru că jocul are ceva de spus și pe baza puterilor sale proprii, nu doar mulțumită lucrurilor care s-au prins de el la trecerea prin Portal a producătorului său german, pe nume DnS Development. Despre care firmușoară nu am ce spune mare lucru, de-

cât că au lucrat până acum la diverse muzicuri gen portări (sic!) de și/sau pe console, bucăți de conținut pentru câteva jocuri (efecte pentru Sacred 2 etc.), la care se adaugă un proiect de shooter numit Rage Hard, care mi-a lăsat puternică senzație că va ieși pe piață odată cu Duke Nukem Forever.

Fără Oscar pentru scenariu

Twin Sector se desfășoară într-un timp post cataclismic, în subteranele unui fel de adăpost deținut de o corporație privată despre care nu aflăm mare lucru. Cu toate acestea, simplul fapt că pe diverse suprafețe apare inscripția

Oameni militărești



Veșnica turelă



Robinson Corporation este de natură să-ți ofere o stare de disconfort - e vorba de reflexul psihologic generat de consumul în exces al atâtor distopii capitaliste; interesant. Bun, deci, Pământul este contaminat la suprafață, iar, așteptând momentul

în care va putea fi locuit din nou, oamenii sunt ținuti în stare de suspensie criogenică la adăpostul de care vă vorbeam. Asta până când o fată subțire, dar musculoasă, pe nume Ashley Simms, este trezită din somnul înghețat și convinsă de către un supraveghetor computerizat să execute diverse operațiuni de reparare/rectificare/îndreptare a unor probleme/erori/inexactități de natură a avea efecte catastrofale asupra criogenaților.

Al-ul cu pricina se numește O.S.C.A.R. și zău dacă



Flăcări și lasere

vocea lui nu aduce taman cu cea a lui Oscar din Syberia (la rândul său o inteligență artificială, dar în primul rând unul din cele mai simpatice și bine făcute personaje de gen din istorie).

Pe bune, mă așteptam la o imitație răsuflată a vocii computerului din Portal - de top, la rândul său - dar am găsit o asemănare derutantă cu seria lui Benoit Sokal. Straniu, cel puțin... Anyway, după ce am trecut peste momentul de recul dat de această constatare, am trecut mai departe, cu serioasă intenție de a ține deoparte orice idee preconcepțată privind asemănări și apropieri cu alte titluri - dacă acestea nu ar fi devenit atât de evidente încât să-mi crape monitorul în față.

Și, cel puțin în ce privește povestea, nu pot spune că m-a izbit vreo asemănare cu Portal. Adică, în afară de contactul cu inteligențele artificiale, intriga oferă atât de puține elemente de imprevizibilitate și/sau originalitate, ori de subtilități psihologice frumos ambalate, încât simpla idee a vreunei asemănări de story cu Portal este scandalosă. Pe scurt, de una singură, povestea din Twin Sector abia dacă reușește să susțină jocul. E clar că este nevo-

ie de mult mai mult decât atât. Este nevoie de alte forțe. Este nevoie de știință, acilea. Este nevoie de fizică.

Havok la muncă

După cum știm cu toții, iar cei care încă nu știu să pună mână și să joace, în Portal elementul de bază al gameplay-ului era gravitația, utilizată prin crearea pe diverse suprafețe a două portaluri, unul prin care puteai intra, iar celălalt prin care ieșea, prin teleportare. Prin faptul că puteai să creezi aproape oriunde aceste portaluri, te deplasați folosind propria greutate (și impuls, evident). Pe lângă asta, puteai deplasa diverse obiecte sau acționa comutatoare. Per total, însă, se poate spune că modul de acțiune din Portal era mai degrabă pasiv, fă-

Antigravitația nu mă iubește



când uz mai mult de îndemănare și inteligență, decât de altceva. Practic, trupul tău era folosit, fără nici un fel de alte arme și muniții, ca „agent al transformărilor” din Portal. Simplu și frumos.

Un concept similar este prezent și în Twin Sector, dar la un mod mult mai activ decât în Portal. Aici, eroina are la dispoziție două mânuși cu proprietăți speciale. Cea din stânga atrage corpurile mai ușoare, dar te atra-

INFORMAȚII UTILE

Pentru cei care nu au trecut deja prin experiența deseori descumpănitoare de a juca Twin Sector, mi se pare de mare ajutor divulgarea următoarelor informații. Nu este vorba de spoiler-e, dar, dacă țiineți cu tot dinadinsul să fiți ultrahardcore și să faceți totul de unul singuri, ignorați aceste rânduri. Menționez că ambele chestiuni despre care vă pomenesc aici au fost explicate chiar de producător pe forumul jocului, ca o necesară lămurire la întrebările foarte multor jucători bine enervați.

Prima informație este legată de tracer-i. Un tracer poate fi dezactivat temporar prin lovirea cu un obiect aruncat asupra lui cu putere. Odată dezactivat, tracer-ul poate fi apucat și aruncat într-o ușă blocată, ceea ce determină o explozie și spargerea acesteia.

A doua informație este legată de hacking-ul computerelor, în special când această operațiune este executată în timpul luptei finale - moment în care, fără să cunoști un anumit lucru, ești în imposibilitatea de a termina jocul. Deci, hecărirea computerelor din Twin Sector se face vizând calculatorul cu pricina și apăsând un buton al mouse-ului o vreme, până la „umplerea” unei benzi ce măsoară tocmai acest timp. Important de știut este că poți întrerupe această apăsare de buton și reveni apoi la calculator, după ce ai scuturat inamicii de lângă tine. Iar asta pentru că hecărirea nu se ia de la început în acest caz, ci de unde ai lăsat-o când ai plecat de lângă calculatorul cu pricina.



ge și pe tine către suprafețele fixe, precum pereții. Mânușa din dreapta respinge corpuri și suprafețe, având un rol exact opus celei stângi. Dimensiunea forței cu care o mânușă atrage sau respinge este dată de timpul cât ții apăsat butonul corespunzător de pe mouse (bineînțeles, cel stâng pentru stânga și cel drept pentru dreapta...). După efectuarea unei respingeri/atracții, mânușa are nevoie de un timp scurt pentru a își reîncărca bateriile, înainte de a putea fi folosită din nou.

Cu ajutorul acestor două acțiuni trebuie să duci la bun sfârșit obiectivele din fiecare nivel. Aceste obiective sunt, la rândul lor, deloc complicate, constând în special în deplasarea dintr-un loc în altul pentru a dezarma explozibili, a hack-ui computere, a lua informație dintr-un terminal și a o planta în altul. Accentul, repet, este pus pe depășirea dificultăților deplasării (deschiderea ușilor, trecerea prin zone periculoase), aceasta constituind substanța de acțiune și puzzle a jocului.

Premiza de gameplay a Twin Sector, este, după



Căldură mare

Respingând



Halatul, cât e halatul?



cum vă puteţi de seama, una foarte simplă. Dar, tocmai aici se poate ascunde valoarea unui joc - a fi foarte simplu ca mecanică şi gameplay, dar cu posibilităţi vaste în ce priveşte situaţiile în care eşti pus şi originalitatea designului de nivel.

Sub acest aspect, Twin Sector dovedeşte mult potenţial, pornind de la simplul fapt că te poţi deplasa prin salturi, „atrăgându-te” de diverse suprafeţe, chiar şi pe verticală, sau te poţi arunca în gol, salvându-te de la terciuirea de podea prin descărcarea mânuşii „respingătoare” cu o fracţiune de secundă înainte de contactul mortal. Iar la asta se adaugă manipularea obiectelor, tot prin atragere şi respingere.

Dar, deşi atât ar fi fost de ajuns pentru producătorii unui Portal pentru a face un joc genial, cei de la DnS Development au simţit că nu sunt în stare numai dintr-un story, un AI, nişte muzică şi puţină fizică să înjghebe un titlu de succes colosal, aşa că au făcut apel şi la alte elemente pentru a trezi interesul jucătorului de Twin Sector.

Fuga e sănătoasă

Astfel, şi aici este o asemănare cu Portal (aproape de neocolit), în Twin Sector întâlnim eternele, nemuritoarele şi proverbialele turele. Care vor trage în tine la simpla sesizare a mişcărilor. De aici, însă, vine o hibă a lor. Poţi arunca un butoi în partea opusă celei în care vrei să te deplasezi, atrăgând temporar (şi teribil de nesigur) fo-

cul executat de turele. Se poate să scapi aşa, dar, cum spuneam, se poate să nu-ţi iasă şi să te prăjeşti. Jocul menţine sub acest aspect o incertitudine care m-a energizat deseori, dar mi-a şi plăcut.

Alţi „oponenţi” ar mai fi încă doi. Primul este „tracer”-ul, o chestie sferică ce poate zbura, care pare să te electrocuteze la contact. Cam din două atingeri eşti mort, la întâlnirea cu un asemenea dispozitiv. Al doilea oponent este o sferă mult mai mică, săltărească şi rapidă, a cărei capsă detonatoare se armează la primul contact cu tine, urmată de explozie câteva secunde mai târziu. Sunt necesare exploziile a două astfel de sferişoare pentru a te da gata, dacă acestea au loc la un interval mai scurt de timp decât cel necesar refacerii complete a sănătăţii (lucru care se întâmplă automat, fără a culege sau încărca health pack-uri).

Iniţial, împotriva acestor dispozitive nu ai altă apărare decât fuga şi mânuşa respingătoare - evident, împotriva turelei rămâi doar cu alergarea şi jmekeriile. Mai târziu în joc vei putea să-ţi încarci mânuşile cu o sarcină electrostatică ce poate distruge tot ce vrea să te omoare. Dar, şi asta se face greu, uneori nu ajunge o singură descărcare a acestei sarcini, iar dacă un tracer explodează lângă tine te omoară, ori el încearcă tocmai să stea lipit de tine mereu, deci...

Pe scurt, este dificil să distrugi orice, iar de multe ori este şi mai dificil pentru că nu poţi distruge nimic, din cauza lipsei punctelor de încărcare cu sarcini electrice a mânuşilor. Adăugaţi la asta şi faptul că în câteva

puncte fierbinţi ale jocului oponenţii aceştia se regenerează cu nesimţire, făcându-ţi viaţa aproape imposibilă - la propriu. Rămâi în permanenţă cu senzaţia neputinţei în faţa oricărui atac, şi numai exploatarea inteligentă şi rapidă a fiecărui nivel în parte este de natură să te facă să supravieţuieşti.

Grămada cere vârf

Vorbind despre niveluri, trebuie să spun că designul acestora este satisfăcător. Adică, ce vreau eu să exprim prin acest cuvânt uşor incert ca semnificaţie? Păi, am a nu ştiu câte oară senzaţia într-un joc că nişte modderi ar fi făcut niveluri mult mai interesante. Pe de altă parte, ceea ce au realizat producătorii Twin Sector este multumitor şi cel puţin provocator, pentru un prim contact cu ideea şi potenţialul acestui joc.

În această linie, am remarcat tuşele de fineţe ale designului. Au fost introduse grile mobile de raze laser ucigătoare, dintre care unele pot fi deplasate de către jucător pentru a obţine diverse efecte.

În câteva locuri este (sau trebuie) anulată gravitaţia, pentru a te putea deplasa pe tine şi, eventual, alte obiecte, în locuri altfel inaccesibile. Pentru deschiderea unor uşi blocate, trebuie să creezi evenimente în lanţ, combinând elemente din joc.

Incendiile pot fi stinse cu ajutorul unor recipiente cu apă. În general, pe măsură ce am avansat în niveluri, am observat creşterea în complexitate şi inteligenţă a acţiunilor pe care le ai de îndeplinit, întrerupte din loc în loc de puzzle-uri deloc uşoare şi elemente de platformă care îţi solicită serios atenţia.

Unele acţiuni sunt amuzante, cum ar fi manipularea unei bile mari de gunoi într-un câmp antigravitaţional, un fel de fotbal de unul singur, foarte interesant cu atât mai mult cu cât nu trebuie doar să împingi/atrăgi „mingea” astfel încât să o introduci într-un tunel îngust, dar trebuie să faci simultan acelaşi lucru cu tine, pentru a te deplasa folosind mânuşile şi pereţii/pasarelele din incinta cu pricina.

În opinia mea, experienţa aceasta de pseudofotbal 3D antigravific este una din cele mai interesante de care am avut parte într-un joc, şi cred că pornind de aici s-ar putea pune de un multiplayer fără egal. Sper ca cineva, dacă nu DnS Development, să preia ideea şi să o fructifice. Merită cu şut şi îndesat!

Fără echilibru

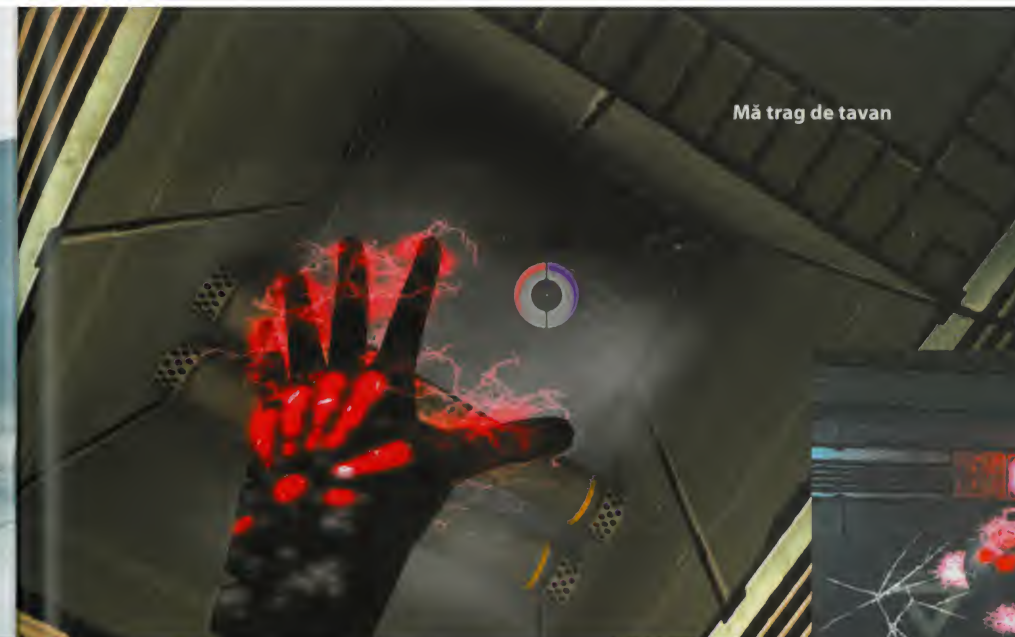
Bun, am trecut prin elementele jocului şi am punctat mecanica acestuia. Dar, ce senzaţie mi-a dat întregul, cum m-am simţit în acest joc? Hm, foarte repede vă pot spune că în Twin Sector lipsesc atmosfera, povestea şi umorul. Personajele AI sunt foarte slab conturate, iar relaţia acestora cu eroina nu este fructificată sub nici o formă. Adăugaţi la asta decorul: pereţi goi, unghiurile drepte, obiectele lipsite de orice varietate.

Fără îndoială, o tablă de şah este la fel de plină de perpendiculare, la fel de goală şi monotona, iar piesele de pe ea nu prezintă, grafic, nimic nou, după prima partidă. Dar, de aia Twin Sector este un joc video, ca să nu repeze experienţa şahistă - de altfel, magistrală prin piesele de lemn supuse unor reguli simple.

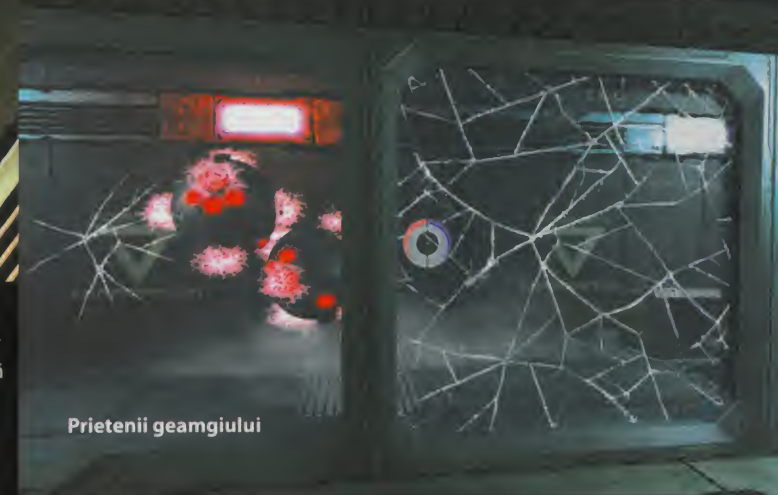
De aia există placa grafică plină de putere şi placa de sunet: ca să îşi aibă un aport cât de cât substanţial la elementele din afara cutiutei cu legi fizice, la textura jocului, la atmosfera acestuia, atât de necesară unei experienţe gameristice complete, firesc aşteptată.

Toate acestea sunt, în schimb, copios înlocuite de o mare cantitate de frustrare. Nu mă înţelegi greşit, sunt din categoria celor care încă mai cred că multă frustrare generată inteligent de dificultăţile unui joc este un minunat rău necesar.

Mă trag de tavan



Prietenii geamgiului



posibilităţilor deschise de acestea sunt lucruri atât de rare la jocurile recente, încât eu zic că merită efortul de a încerca Twin Sector. S-ar putea să descoperiţi cu stupefaţie despre voi că sunteţi în stare să îl placeţi...

Marius Ghinea

alternativa



PORTAL

Deci, avem acţiunea într-o subterană de beton, cu pereţi dezolant goşi? Avem. Personajul principal este feminin şi are de-a face cu un AI care îi supune la tot felul de probe? Este şi are. Jocul este o sumă de puzzle-uri, elemente de platformă şi un pic de acţiune, toate bazate pe fizică? Yup. Mai adăugaţi umor, subtilitate şi o şară de geniu şi obţineţi alternativa la Twin Sector.

*LEVEL DECEMBRIE 2007

BUNE:

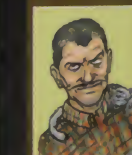
- are idei interesante
- oferă momente de joc intense şi inteligente

RELE:

- frustrant şi obositor
- timpul de încărcare
- povestea, atmosfera, personajele

CONCLUZIE:

Twin Sector este ca o femeie lipsită de apărare, cu care vei avea o partidă de sex vag plăcută, obositoare, după care te vei trezi aproape satisfăcut, promiţându-ţi că vei repeta experienţa, dar numai după ce doamna cu pricina va suferi un număr finit de operaţii estetice minore sau una majoră, urmate de parcurgerea de către dânsa a câtorva biblioteci şi vizionarea a minim 500 de filme semnificative.



GRAFICA

07

SUNET

07

GAMEPLAY

09

MULTIPLAYER

06

STORYLINE

08

IMPRESIE

08

Gen: Action / Platformă / Producător: DnS Development / Distributor: Headup Games

ON-LINE: www.twinsector.com

CERINTE MINIME: Procesor 2,4 Intel Core2 Duo / Memorie 1GB RAM / Accelereare 3D 256 MB

7,4

OPERATION

FLASHPOINT™

DRAGON RISING

Hora ruso-chinezo-americană

În 2001, Bohemia Interactive lansa Operation Flashpoint: Cold War Crisis, un FPS extrem de realist ce avea să stabilească noi standarde în materie, în ciuda bug-urilor care l-au măcinat în primă fază. Din punctul de vedere al conținutului, Cold War Crisis rămâne un simulator militar de referință, deoarece atât în single player, cât și în co-op a aplicat în mod veridic una dintre regulile de bază dintr-o confruntare armată – dacă vrei să supraviețuiești, trebuie să lucrezi în echipă. Însă în Cold War Crisis, chiar și un plan aparent perfect putea da greș, obligându-te să o iei de la capăt și să pui în aplicare unul nou. Tot ce trebuia să faci era să rămâi în viață într-un teatru de război în care fiecare acțiune întreprinsă de tine contează.

Între timp, numele Operation Flashpoint a intrat pe mâinile distribuitorului inițial – Codemasters, iar cei de la Bohemia Interactive s-au văzut nevoiți să îmbunătățească rețeta sub alt nume. Au urmat astfel Armed Assault și Armed Assault II, iar ștacheta a fost din nou ridicată. Răspunsul celor de la Codemasters, acum și din postură de producător, s-a lăsat, însă, îndelung așteptat și a venit abia la finele anului trecut. Noul pretendent la titlu este Operation Flashpoint: Dragon Rising, dar este el demn de numele pe care îl poartă?

Scula(re) dragonului

Războiul Rece s-a încheiat, făcând loc unor noi alianțe și teatre de război. O alianță între SUA și Rusia, de exemplu, părea până nu demult o glumă, însă acum este o realitate. Drept



pentru care americanii (inclusiv jucătorul) sar imediat în ajutorul rușilor în clipa în care China invadează insula fictivă Skira, teritoriu disputat cu Rusia și Japonia de la Doilea Război Mondial încoace, motivul principal reprezentându-l imensele rezerve de petrol pe care le adăpostește. Iar Skira este imensă, un teritoriu vast prin care te poți plimba în neștire dacă nu ar exista o armată să-ți pună bețe-n roate.

Principiul de joc a rămas același ca și în Cold War Crisis, în sensul că poți aborda un obiectiv din ce direcție poțefști, folosind terenul și obstacolele de pe el în cel mai bun mod cu putință pentru a-ți crea avantaje. Însă campania nu evoluează în aceeași manieră. De exemplu, nu există un tutorial în adevăratul sens al cuvântului și nici evoluție naturală pe scara ierarhică, ce are ca punct de pornire stadiul de simplu răcan în Cold War Crisis. Mai mult, în ArmA II poți ajunge atât de departe, încât poți avea o mică armată în subordine, cu tot cu divizii de blindate.

În schimb, Dragon Rising te aruncă fără menajamente în luptă alături de alți trei soldați americani, cu misiunea de a sabota diverse instalații militare și obiective strategice aflate sub stăpânire chineză, modelul repetându-se cu fiecare nouă misiune. Ocazional, ți se alătură și alte unități în luptă, însă cei trei sunt singurii pe care îi poți controla în mod direct. Se descurcă bine și

adverse de la o distanță de peste 100 de metri, mai ales când acestea se află în vârful unui deal, este la fel de dificilă, indiferent de condiții. Trebuie să profiți de orice obstacol ce îți poate oferi adăpost, caz în care trebuie să iei în considerare o mulțime de factori. Asta pentru că, balistic vorbind, armele funcționează veridic, deci să iei pur și simplu un adversar în vizor și să tragi de la șold, chiar și ajutat de lunetă, nu este întotdeauna de ajuns ca să-l elimini. Cu cât distanța față de el este mai mare, cu atât este mai mare și riscul de a-l rata, răscolindu-i, în cel mai bun caz, pământul de la picioare, fapt ce îl trezește imediat din visare. Însă cei care știu că traiectoria reală a unui glonț nu este o linie dreaptă vor trage întotdeauna puțin deasupra țintei pentru a lovi cu precizie. Cu puțin exercițiu, sunt sigur că oricine poate obține rezultate satisfăcătoare. Totul e să ai răbdare, foarte multă răbdare, în condițiile în care până și distanța dintre punctele automate de salvare poate fi exagerat de mare. Nu există posibilitatea de a salva progresul acolo unde vrem noi, iar fiecare misiune este compusă



Rising se moare ușor și des, indiferent de gradul de dificultate ales, puțini fiind cei care au răbdarea să o ia de la capăt după zeci de minute de efort inutile, și tocmai de aceea îndeplinirea cu succes a unei misiuni este cu atât mai satisfăcătoare. În plus, misiunile pe timp de noapte sunt o reală plăcere.

Dă-i chinezului o armă...

De remarcat că adversarul răspunde aproape întotdeauna la fel. Imediat ce te-a reperat, se culcă la pământ, ascunzându-se în iarbă, și răspunde urât. Când crede că este în siguranță, se ridică și fuge să se ascundă în spatele unui copac sau al oricărui alt obstacol care poate împiedica gloanțele tale să-l facă piftie. Iar dacă



singuri în majoritatea situațiilor, însă instrucțiunile precise sunt de multe ori necesare, ordinea putând fi „strigată” prin intermediul unui meniu radial, ce apare în mijlocul ecranului când apeși tasta Q. Prin intermediul acestuia, le putem indica direcția de deplasare, ce fel de formație să adopte, comportamentul și diverși alți parametri tactici. Meniul este intuitiv, dar mai puțin complex decât cel din ArmA II, însă luarea cu asalt a unei poziții

anevoioase, ce necesită planificare amănunțită și timp îndelungat de execuție, dar mușcă din țărână exact cu câteva secunde înaintea atingerii obiectivului principal și a punctului de salvare. În Dragon

dintr-o serie de obiective împărțite, la rândul lor, în obiective secundare. Nefericit cel care se zbate să îndeplinească o succesiune de obiective secundare





Ora de geometrie



Ce l-aș mai fi plimbat!

gloanțele tale nu îi nimeresc capul din prima, va fi nevoie de câteva rafale pentru a-l trimite într-o lume mai bună. Mai frustrant este faptul că ochesc și nimeresc mai bine decât tine când trag de la sold, drept pentru care gloanțele încasate în propriul bostan pot deveni obișnuință în Dragon Rising. Într-o astfel de situație, orice manevră de resuscitare din partea unui camarad și o revenire imediată pe poziție, evitând reluarea misiunii, devin imposibile. Surprizele pot fi eliminate aproape în întregime numai dacă perimetrul inamic este scanat cu atenție în prealabil, iar majoritatea inamicilor sunt eliminați, pe cât posibil, de la distanță. Pentru că planul tău nu mai face nici cât două cepe digerare în clipa în care pătrunzi într-un sat pe care îl cre-

deai curățat, dar de după o casă apare o dihanie de tanc și îndreaptă tunul spre tine. Nu ai timp să stai pe gânduri, trebuie să te adaptezi rapid situației, ascunde-te cât de repede și pe unde poți, urlă rapid câteva ordine și caută să iei taurul de coarne dintr-o poziție avantajoasă ție. Dar nu care cumva să te pună naiba să schimbi imediat pușca din mână pe lansatorul de rachete din spălare, pentru că manevra obligatorie de

încărcare a unei rachete pe țevă este exasperant de lentă și chinuitoare. În orice altă situație, numai de luptă nu, probabil că ar fi o artă în sine, însă în Dragon Rising, să asiguri neputincios la animația interminabilă de preparare a ustensilei este un adevărat calvar.

Uneori, pot apărea o serie de alte probleme. De exemplu, se făcea că am cucerit o mică bază militară, am urcat la primul etaj al unui turn de control, le-am dat



Tehnica pașilor mărunți

ordin camarazilor să apere obiectivul de la sol și am așteptat ofensiva inamicului. Imediat văd prin luneta puștii un tanc cum răse din spatele unui deal. Încetinește, văd cum se pregătește să tragă în direcția mea și, surpriză, exact în acel moment, jocului îi vine să-și trântască punctul de salvare.

Fără să stau prea mult pe gânduri, pun mâna pe lansatorul de rachete, însă nici nu apuc să schimb bine creanga din brațe pe trunchiul din spălare, că m-am și trezit îngropat sub un maldăr de moloz. Bineînțeles, încarc ultimul punct de salvare și abia acum realizez cu adevărat cât de neinspirat a fost ales momentul, pentru că tancul face pentru a doua oară clădirea piftie, iar eu nici n-am apucat să clilesc.

Înjur și o iau de la capăt, dar de această dată nu mai schimb nicio armă, ci mă reped spre ușă. Însă am uitat că, pentru a o deschide, trebuie să văd întâi pictograma



Fugari și fum

care îmi permite să apăs tasta care acționează clanta ușii. Apăs pe ea și privesc descurajat animația care mă trece dincolo de ea ca la paradă, urmează o bubuitură, iar eu sfârșesc din nou sub dărâmături.

Din nou, încarc ultima salvare, pentru că n-am chef să mă întorc cu un sfert de oră în urmă doar ca să o prind într-o dispoziție mai bună, iar de această dată reușesc să ies afară. Mă ascund în spatele clădirii, mă uit la aceeași animație chinuitoare de încărcare, pun lansatorul pe umăr și mă pregătesc să prind afurisitul ăla de tanc în vizor. Dar nu apuc, pentru că mă curăță un elicopter...



Puși pe fapte

Studiu de caz

Situații precum cea descrisă mai sus sunt puține, sistemul de salvare fiind cel puțin discutabil, însă au nefericitul dar de a afecta în mod negativ experiența de joc. Dar și mai frustrant este să zaci rănit, să strigi după primul ajutor, iar camarazii aflați lângă tine să te ignore. Există o serie de alte situații în care refuză ordinele, însă inconsecvența și deciziile aberante care afectează în mod direct gameplay-ul în single player sunt cele mai păguboase, mai ales pentru un joc în care, după spusele producătorilor, poți aborda un obiectiv cum și din ce direcție dorești. Printre altele, ești tentat să crezi că poți folosi orice vehicul din imediata ta vecinătate pentru a-ți scurta misiunea.

În Cold War Crisis, ArmA și ArmA II acest lucru este perfect posibil, ba poți rechiziționa chiar și tractoare de pe câmp. Ciudat este că în Dragon Rising nu poți, producătorii rezervându-și dreptul de a decide când și unde poți folosi un vehicul, chiar și atunci când acesta aparține ar-



Iar dacă mă dau de trei ori peste cap, mă transform în vârcolac

matei tale. De ce această decizie, n-am idee. Cert este că astfel interactivitatea scade, iar campania solo are numai de suferit, pierzând la capitolul rejucabilitate. Iar asta pentru că vehiculele, fie ele jeep-uri, camioane, tancuri, bărci cu motor sau elicoptere, ar trebui să fie mult mai importante. Ce rost are să le ai lângă tine dacă nu le poți folosi când ai mai mare nevoie de ele?

O situație și mai ciudată m-a izbit în prima misiune, iar pentru detalieri mă întorc din nou la Cold War Crisis și la urmașii săi spirituali, ArmA și ArmA II. În toate aceste jocuri, decesul tuturor camarazilor în cursul unei misiuni echivalează cu un marș singuratic de la un punct de salvare la altul, până la finele acestuia. Cu puțin noroc, poți fura chiar și un vehicul dintr-o bază adversă ca să te deplasezi mai repede, însă nu-ți vei mai revedea niciodată camarazii răpuși. Tot pe principiul shit happens, în Dragon Rising îți poți pierde la fel de ușor tovarășii de

arme, însă, la fel ca mine, s-ar putea să ai surpriza revelării. Mi s-a întâmplat o singură dată (am avut grijă să-i administrez mai bine în misiunile următoare), însă modul în care mi s-au alăturat din nou, teleportați în jurul meu vii și nevătămați, va rămâne unul memorabil. Iar tot ce a trebuit să fac pentru a vedea cu ochii mei minunea a fost să ating următorul obiectiv al misiunii, declanșând un nou punct de salvare. Iar ca să fie minunea și mai mare, inamicii din imediata vecinătate au dispărut instantaneu prin... evaporare?

Cu siguranță, mare parte dintre probleme pot fi rezolvate cu ajutorul unor patch-uri. Altele însă vor rămâne, pentru că nu sunt simple erori tehnice, ci decizii de producție, și probabil că încăpățănarea unui soldat chinez de a supraviețui după trei treceri cu șenilele tancului peste el va rămâne un caz izolat.

Din fericire, multiplayer-ul este reușit și ne scapă de multe dintre bug-urile ce-i pun Al-ului bețe-n roate de-a lungul campaniei single player, oferta cuprinzând trei moduri de joc, fiecare cu propria categorie de hărți. Asta înseamnă că modul Infiltration, în care o echipă are misiunea de a pătrunde într-o bază, în timp ce alta o apără, vine cu hărți create special în acest scop, în vreme ce hărțile de Deathmatch sunt mai vaste și nu prea întortocheate. De menționat că fiecare hartă individuală este astfel structurată încât să permită diferite stiluri de joc, multe dintre ele încurajând lupta de la distanță, în timp ce altele te obligă să ieși în întâmpinarea adversarului. Însă oricum a-i pune-o, multiplayer-ul nu este doar competitiv, ci și distractiv.

Același sentiment îl poți încerca și în co-op, parcurgând campania solo alături de prieteni, un aspect care elimină o bună parte dintre frustrările pe care aceasta le generează ocazional, drept pentru care este de recomandat.



Costele, păstrează cinci litri de benzină și pentru mine!

Rapier is inbound to reinforce your position. Well done. Hold position and await further orders.

Care este

Ășadar, este Operation Flashpoint: Dragon Rising un urmaș al originallui în adevăratul sens al cuvântului? Ei bine, nu prea. În primul rând, povestea este aproape inexistentă și pălește în comparație cu drama de război din ArmA II, ba chiar și cu cea din Cold War Crisis. Nu există o evoluție a



personajelor care să te determine să te atașezi de ele, ci doar un lung șir de misiuni fără cine știe ce personalitate, strict militare, dar extrem de provocatoare. În al doilea rând, nu există la fel de multe opțiuni tactice, iar rețeta a fost într-o anumită măsură simplificată, parcă pentru a le ușura viața celor care aleg să-l joace pe console.

— Grafica este reușită și o concurează cu succes pe cea din ArmA II, cu mențiunea că fauna nu este la



Injectia minune. Dai un jet si face spume



Riscurile meseriei

fel de variată, iar paleta de culori nu prea inspirată, culorile predominante fiind verdele bolnăvicios și maroul căcăniu. Nu ar fi stricat o apropiere mai mare de realitate. Din punct de vedere auditiv, însă, Dragon Rising este o experiență cât se poate de autentică, ceea ce pentru un shooter ce se vrea a fi simulator militar contează enorm de mult. N-ar fi stricat însă introducerea opțiunii de a salva când vrei, ce ar fi putut face jocul mai puțin frustrant și repetitiv pentru majoritatea jucătorilor. Dar cosmarul jucătorului obișnuit este visul fanului înrăit, dornic să ia parte la un conflict neiertător, cât mai veridic.

Concluzionând, se poate spune că
Operation Flashpoint: Dragon Rising
nu este un joc tocmai ieșit din co-
mun. Este plin de bug-uri, în
special de AI, și departe de
ceea ce așteptau fanii
originalului de la el. Dar
are „acel ceva” ce-i
face pe jucătorii
care i se de-
dică să îl
în-
drăgească, iar într-
un fel, am făcut-o și eu.



ARMED ASSAULT II

Mai complex și mai imersiv, Arma II îți dă scopul și uneltele necesare să trăiești realitatea crudă a războiului la cel mai înalt nivel – strategii, onoare, trădare, genocid și misiuni de răzbunare. Acum și cu mult mai puține buș-uri.

***LEVEL OCTOMBRIE 2009**

BUNE:

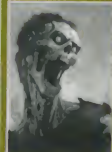
- ▶ realist din punct de vedere al scenariilor de luptă
- ▶ cooperativ excelent
- ▶ armele

RELE:

- ▶ Ai cu pitici pe creier
- ▶ bug-uri
- ▶ multe bug-uri

CONCLUZIE:

CONCLUZIE: Familia originalului vor fi dezamăgiți, deoarece Dragon Rising este departe de simulatorul militar pe care l-au așteptat. Poartă numele Operator Flashpoint, însă structura sa simplă îl apropie mai mult de etapele unui exercițiu militar provocator în care cea mai mică greșeală poate fi pedepsită cu moartea. Ce-i drept, una temporară. Păcat că-i plin de bug-uri.



7,3

GRAFICĂ	08	
SUNET	09	
GAMEPLAY	07	
MULTIPLAYER	08	
STORYLINE	05	
IMPRESIE	07	

Gen FTS Producător Codmăști Distributor Codmăști Ofertant VIRE
 (mailto:info@vire.ro) ON-LINE (www.fostprodintamie.com)

CERINȚE MINIME: Procesor (Dual Core 2.4 GHz) Memorie 1GB RAM
Accelerare 3D 256 MB NVIDIA GeForce 7500 GT

MASS EFFECT



FORMEAZĂ O ECHIPĂ LUPTĂ PENTRU SUPRAVIETUIRE

NIMENI NU SE ASTEAPTA SA SUPREVIETUIESTI

De fapt, nimeni nu crede ca vor exista supravietuitori. Suntem amenintati de „CEVA”. Ceva care distruge coloniile omenesti, una cate una. Misiunea ta este sa pui capat acestei situatii. Recruteaza o echipa de specialisti si intra în lupta. Vei ajunge în cele mai îndepartate zone ale universului...totul pentru a împiedica extinctia rasei umane. Toti cred ca va fi o misiune esuata. Demonstreaza-le ca se înseala.

18
www.penginfo.com

BiOWARE™
CORP



© 2010 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Mass Effect, sigla Mass Effect, BioWare și sigla BioWare sunt mărci comerciale deținute de EA International (Studio and Publishing) Ltd. în Statele Unite ale Americii și/sau alte țări. Toate drepturile rezervate. EA și sigla EA sunt mărci comerciale deținute de Electronic Arts Inc. în Statele Unite ale Americii și/sau alte țări. Xbox, Xbox360 și sigla Xbox sunt mărci comerciale deținute de grupul de companii Microsoft și sunt folosite sub licență Microsoft. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivelor lor deținători.



COLIN McRAE DIRT 2

Ce (n-)ar face Marius Ghinea?

Având în sânge și-n gând doar simulatoare de cât mai înaltă fidelitate, stimatul meu coleg, un adevărat Chuck Norris al review-urilor de joace și șofer virtual hardcore, ar face probabil din cel mai nou titlu al francizei Colin McRae suport de pahare. În căutarea unei mascarade cât mai autentice auto, ar umple coșul de gunoi cu majoritatea jocurilor cu mașini

și ar pune pe un soclu poleit cu bujii un titlu care reușește să simuleze corect chiar și o singură mașină sau marcă auto. Sau mai multe. Precum Mercedes Benz World Racing, NFS Porsche sau mai recentul NFS Shift. Dar ce știi eu? Aflat în colțul opus, nu prea concep de ce aș vrea să-mi atașez de birou vreun volan, sub el o placă pentru pedale și eventual un schimbător de viteze în H.

Și să mă căznesc a stăpâni vreun renumit bolid, ținut în hora rigorilor fizice și mecanice. Poate câte-o jumătate de oră pe an. Altfel, mă mulțumesc cu Logan-ul sau cu vreo Dacie antică, numai bună de forjă. În schimb, dacă se trezește careva să spună cuvintele magice, arcade auto, hop și eu. Orice ar însemna asta. Dacă-i Carmageddon, foarte bine. În 1997, mi-a dat fluturași în



stomac pe când mă lansam pe vreo rampă și fiori de plăcere când măclăream un grup mare de pietoni. Trackmania? Nu m-a prea convins, dar este una dintre excepții. Flatout Ultimate Carnage? Bestial. Exact ce-mi trebuie. Exagerare nesimțită, bucăți de metal în toate



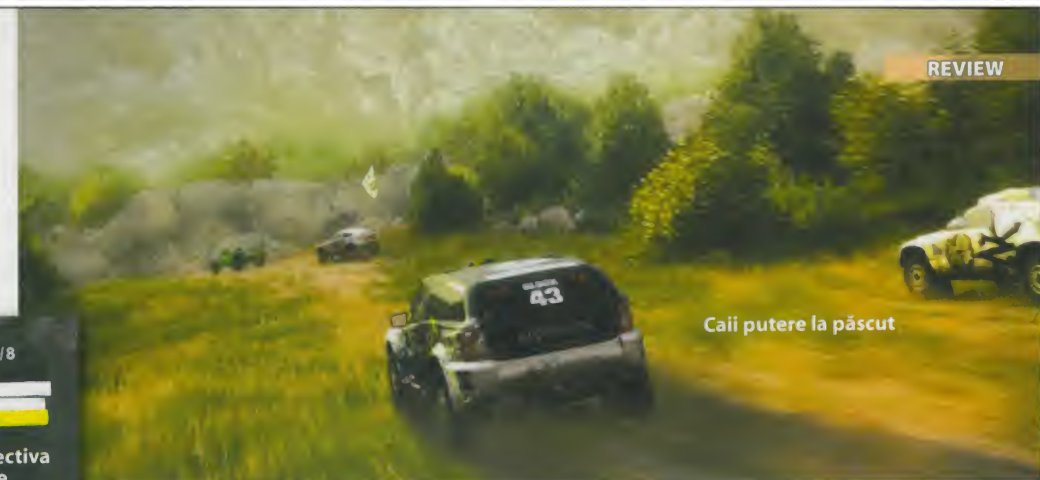
părțile, curse în care te străduiești mai mult să faci acordeoane din mașinile adversarilor decât să negociezi corect niște curbe, astea-mi plac mie. Dacă poți călca zombie pentru nitro, precum în Clutch, sau mai ai și arme montate pe bolid, ca-n Interstate '76, cu atât mai bine. Dar trebuie să recunosc că am înșelat arcade-ul auto în repetate rânduri. Cel mai notabil, cu Porsche Unleashed. Dar și cu bestiuțe mici de raliu, precum Net Q Rally, International Rally Championship și cu seria Colin McRae. La granița între simulare și arcade, cu trasee variate, eventual condiții meteo felurite și cu o porție mică, dar consistentă de tuning, așa cum îmi place. Și iată-mă în postura de a mă apropia din nou de simulare, timid, cum știu eu, prin cel mai recent copil nelegitim al Codemasters cu răposatul McRae. Parcurgându-l și dând o tură și prin primul Dirt, să văd ce-am pierdut acum doi ani și ceva, revin cu noroi pe monitor, controller-ul în cărje și planetara tastaturii ruptă, încercând să clarific dacă și mai ales de către cine merită cumpărat inculpatul.

Rallyfest

Intrând în meniul principal, după un intro de zile mari, care m-a ținut de scaun, am început să mă frec la



ochi, crezând că am pornit accidental vreun Guitar Hero. Lustru, stroboscoape, brizbrizuri, un rock blânduț, dar energic și absolut plăcut și potrivit pe fundal, toate au conspirat să-mi inducă ideea că mă aflu în fața unui partii gheim. Dar nu. E tot un demisimulator de raliu, coafat



însă pe toate părțile, mai ceva ca un star hollywood-ian la vreo decernare de premii. Arată de la un cap la altul incredibil de bine și se mișcă impecabil și pe PC-uri mai modeste, singurul meu dinte împotriva lui fiind excesul de bloom (într-o zi, vor rămâne fără - și ce mă voi bucura atunci!). În modul Career, începi de la zero și trebuie să-ți dovedești vrednicia și să-ți faci și tu un nume la auzul căruia să tremure până și alde Ken Block sau Dave Mirra (da, tipul s-a plictisit de sporturi extreme nemotorizate și s-a apucat de raliu, la care se pricepe de minune, aparent, și este reprezentat în joc). Dar un zero grasuț, deosebit de celelalte zerouri prin faptul că ți se pune-n brațe din prima bolidul lui McRae, un Subaru Impreza STI Group N de toată frumusețea, iar un nene ghid cu nume de pastramă, și el pilot de curse, îți face câte-o introducere scurtă și binevenită, dar enervantă prin faptul că nu poți sări peste ea, pentru fiecare parte a meniului și aspect al jocului. El revine, pe măsură ce accesezi bucăți și avansezi, cu alte lămuriri, de fiecare dată când ești pus

în fața unei clase noi de mașini, a unei funcții precum Flashback-ul sau a unui nou tip de cursă/provocare ori campionat. În modul DiRT Tour, avansezi în nivel, acumulând experiență și deblocând trasee și provocări noi, plus bănetul necesar cumpărării altor mașini decât cele oferite de joc din

oficiu, ca pentru sărmani. Pe lângă asta, primești și câteva chilipiruri, cum ar fi seturi noi vizuale pentru bolizi, accesorii de atârnat pe oglindă sau de pus pe bord și „ringtone”-uri noi pentru claxon. Nimic esențial. În același timp, în funcție de prestație, începi să-ți formezi relații cu diverși concurenți, care te vor invita constant să participi la tot felul de evenimente raliistice, care mai de care. Totul este oarecum americanizat, în sensul că se pune mult accent pe X-Games, însă, în fond, McRae însuși a participat intens la astfel de evenimente către sfârșitul carierei, așa că n-am prea multe de obiectat. Am rămas dezamăgit în schimb că, în afara comentariilor radio nervoase din timpul curselor, relațiile cu ceilalți piloți nu se deteriorează, chiar dacă dai cu ei de toți pereții și-i trimiți rostogol la arat prin parapet sau în vreo prăpastie. Asta-i viața. Și să nu uit, în timp, capeți acces și la noi copiloți mai iscusiți care, mă credeți sau nu, ajung să fie de un real folos, în special pe nivelul maxim de dificultate, unde o greșeală minoră poate rezulta într-un restart. Dar



Comentezi?



Pădurar McRae în acțiune



Mâncând pământul



Codemasters a avut grijă să-l facă apetisant pentru oricine, indiferent cât se pricepe să cânte la pedale și volan.

Raliul pe înțelesul tuturor

Deși nu include opțiunea de a comuta în mod expres între Arcade și Simulation, jocul oferă șase niveluri de dificultate distincte, de la incredibil de ușor la foarte frustrant. Se întorc și flashback-urile, adică atunci când comiți porc, să pui pauză, să derulezi și să reîncepi acțiunea cu niște secunde în urmă, suficient cât să eviți marea fatală. Numărul de FB-uri disponibile variază de la multe la niciunul, în funcție de nivelul de dificultate ales. Apoi, dacă nu-ți place să fii taxat pentru intrări spectaculoase în decor prin defectarea diverselor sisteme, poți opta ca avariile să fie doar de natură vizuală. Așa că există destulă provocare pentru cei pricepuți, în timp ce neinițiații pot evita să devină frustrați peste măsură de eșec. Mai ales că primești o răsplată și dacă pur și simplu termini o cursă. Răsplată care devine proporțional mai mare odată cu poziția pe care termini și cu nivelul de dificultate selectat, pentru ca lucrurile să fie corecte. DiRT 2 e festiv, sclipitor, o adevărată sărbătoare și totodată un omagiu adus raliurilor auto și toată lumea este invitată. Dar plombele îți pică abia când ajungi în cursă, cu roțile pe pământ.

Lecția de grafică

Altfel nu pot numi ce se întâmplă în DiRT 2. În afara bloom-ului exagerat și mult hulit prin redacția noastră, totul arată sublim, iar nivelul detaliilor te aruncă-n spătar mai ceva decât accelerarea unui 911 Turbo. Texturi superbe, geometrie aproape impecabilă, iluminare dinamică, reflecții, noroiul aruncat de roți și aterizat pe caroserii, gazele de eșapament, interiorul ultradetaaliat al bolizilor, în care vezi până și ce notițe și-a luat copilul pe hartă, totul conspiră să-ți adâncească ochii-n orbite de plăcere. Și cu, și fără DirectX 11 și efectele exclusive suplimentare de rigoare (tessellation, parcă, printre altele), DiRT 2 este unul dintre cele mai arătoase jocuri pe care le-am văzut în viața mea, iar dacă-l

joci pe un ecran de mari dimensiuni, este foarte probabil să te alegi cu spectatori. Și toate astea în timp ce rulează fluid, fără să coboare sub 30 de cadre pe secundă, cu totul la maxim, pe o placă grafică din seria Nvidia 8800 GT(X+) sau Radeon 38xx, deja destul de comune prin casele jucăușilor (iar de unde n-ai destul nerv în hardware, mai sacrifici câte ceva și tot cu un joc splendid te alegi). Iar detaliile abundă și în afara pistei, cu fotografi, staff și căscători de gură foarte frumos detaiați, dar mai ales cu peisaje care te lasă cu gura căscată. De obicei când te uiți la replay, fiindcă e puțin probabil să observi mare lucru în timpul curselor destul de rapide și nervoase. Și mai bine trecem la ele, fiindcă sunt inima oricărui joc de-a raliul.

Cu roata-nnoroiată

Bazat pe motorul EGO, folosit prima dată pentru Grid și ajuns la a treia generație, Dirt 2 vine cu îmbunătățiri tehnice, pentru a utiliza mai bine hardware-ul actual și a oferi un spectacol de neuitat, însă ce ne interesează acum este comportamentul in-game. Așa cum ar fi fost de așteptat, vorbim despre un motor de simulare care, chiar dacă nu va doborî recorduri în domeniu, dă o doză de autenticitate experienței. Atât de mult încât mașinile se comportă similar echivalentelor din realitate și relativ la terenul pe care circulă și la manevrele cărora le supui, fără a deveni însă nicodată necruțătoare, nici măcar pe cel mai avansat nivel de dificultate, așa cum se mai în-

tâmplă prin NFS Shift. Deși jocul te stresează destul cât să simți că faci și tu o treabă bună și depui efort, conducul nu devine aproape nicodată atât de solicitant încât să-ți mijească broboane de sudoare pe frunte la finalul unei curse grele. Iar derapajele controlate sunt unele dintre cele mai satisfăcătoare experiențe de condus, pe orice platformă, chiar dacă nu se țin cu totul de canoanele fizicii, sacrificând o parte de realism pentru spectacol. Setarea comportamentului vehiculelor, deși opțională, există și ea, spre bucuria unora ca subsemnatul, chiar dacă într-o variantă simplificată față de primul DiRT (setările avansate pe fiecare componentă mi se păreau oricum o aglomerare inutilă de amănunte). Aici, reglezi esențialul (tăria suspensiei, garda la sol, vitezele, echilibrarea frânelor etc.), iar efectul obținut este maxim și crede-mă că ajungi să te simți foarte mândru când reușești să câștigi la mustață o cursă, parțial mulțumită ajustărilor făcute inteligent, pentru a se potrivi traseului, mașinii și stilului propriu de condus. Mai mult decât până acum, conduita prudentă se dovedește cvasi-inutilă, fiindcă o manieră agresivă de conducere și asumarea riscului (no-

roc cu flashback-urile) sunt cele care-ți aduc un loc pe podium. Jocul te încurajează să dai tot ce poți și să o faci spectaculos, iar replay-urile ulterioare unor curse dificile mi-au păstrat interesul de a revedea înclăștrările până la final, mai ales că grafica este o adevărată operă de artă. Tipurile de teren, adesea amestecate pe durata aceluiași circuit (mai ales pe durata îndrăgitelor evenimente rallycross), variază de la macadam și prundiș aerisit la noroi și nisip, fiecare cu provocări proprii. Din păcate, nu există ciclu zi/noapte și condiții atmosferice dinamice, nici cursele pe zăpadă și gheață, care mie unuia mi-au lipsit mult (în afară de versiunea de Wii, nedemnă însă de suratele de pe consolele mai puternice; restul vom aștepta Colin McRae: Snow). În schimb, pe lângă sunetul bine pus la punct, ambientul și răcnetele copilotului, poți auzi prin radio și diferite remarci de la colegii de cursă. Dacă plesnești pe careva, urmează aproape negreșit o injurătură mai mult sau mai puțin eufemizată, în timp ce evitarea impacturilor cu stil și depășirile spectaculoase, dar „curate”, sunt răsplătite cu dume admirative, ca să-ți se urce succesul la mansonă (și poate, poate, să greșești, fiind prea mândru și sigur de tine). Cel mai important, așa cum am butonat ore în șir primele titluri CMR și Grid-ul, DiRT 2 se arată a deveni longeviv pe hard diskul meu, fiindcă reușește să ofere o satisfacție imensă, umbră din când în când de tranzițiile insipide pe timp de încărcare, de nenorocitul de bloom și de izul ușor american al târâșeniei. Să mă plâng de faptul că nu există un management al reparațiilor între etapele unui raliu? Aș putea, dar nu mi se pare atât de relevant față de ce vrea jocul de la noi: să conducem, să asistăm la un spectacol, să facem spectacol și să ne simțim minunat în compania unui joc cu mașinuțe aflat la granița dintre arcade și simulator.

Frână!

Fiindcă paginile se termină, fac un rezumat: prezentare și gameplay demențiale. Grafică incredibil de faină, chiar și fără DirectX 11. Dificultatea poate fi mulată pe experiența fiecăruia în parte, ceea ce-l face unul dintre cele mai accesibile jocuri serio-



se de curse. 100 de evenimente nervoase în nouă zone geografice, opt categorii de curse, de la raliul clasic la rallycross, knock-out-uri, raiduri (buggy-uri și Trophy Trucks) și câteva moduri speciale precum Gatecrasher (contra cronometru, unde câștigi timp spulberând bariere) sau Domination (în care trebuie să capturezi cât mai multe segmente, obținând cel mai scurt timp pe durata lor). Multiplayer local și online, atât în sesiuni contorizate (ranked), mai stricte ca posibilități de alegere a vehiculelor, cât și în jam session-uri cu reguli laxe și suficiente moduri de joc cât să mănânci trasee cu lunile. Asta fiindcă Al-ul, deși combativ, nu este pe măsura celorlalte aspecte ale jocului și tot în om veți descoperi adversarul mult-căutat. Mai vreți și altceva? Dacă aveți chiar și cea mai mică de doză de interes pentru raliuri și evenimente extreme cu mașini și ați citit până aici, n-aveți voie să-l ratați.

■ Caleb

alternativa



RACE DRIVER: GRID

Dacă noroiul nu-i chiar feblețea voastră și preferați asfaltul, GRID este cel mai apropiat joc de ceea ce oferă DiRT 2. Deloc surprinzător, fiindcă producătorul e același. Sigur, prin comparație, nu mai este atât de fermecător pe cât era la vremea lansării, însă rămâne un hibrid arcade-sim deosebit de jucabil și distractiv. Atenție, e dificil!

*LEVEL FEBRUARIE 2009

BUNE:

- prezentare fără egal, atenție maximă la detalii (cei cu plombe să pregătească o batistă)
- gameplay aproape perfect
- varietatea

RELE:

- prea mult bloom, iz american ușor iritant
- fără zăpadă, gheață și condiții meteo dinamice
- Al-ul, ca de obicei, Another Idiot

CONCLUZIE:

Din punctul meu de vedere, jocul cu mașini al anului și cea mai atrăgătoare și accesibilă prezentă pe scena virtuală auto. Abordabil, satisfăcător, spectaculos, cu grafică și sunet la înălțime, un gameplay de zile mari și câteva mici ilpsuri și bucățele de prost gust peste care cred că oricine poate trece, atâta vreme cât nu caută un simulator pur-sânge. De cumpărat, păstrat pe hard și iubit.

GRAFICĂ

SUNET 10
GAMEPLAY 09
MULTIPLAYER 09
STORYLINE 08
IMPRESIE 08

Dirt 2

Gen: Raliu Producător: Codemasters Distribuitor: Codemasters Ofertant: game ON-LINE: dirtgame.com

CERINTE MINIME: Procesor: 2.0 GHz (Pentium D, Athlon X2) Memorie: 1 GB (2 GB Vista, Win7) Accelerare 3D: ATI X1600 / GeForce 6800

The Void

Despre un gol interior

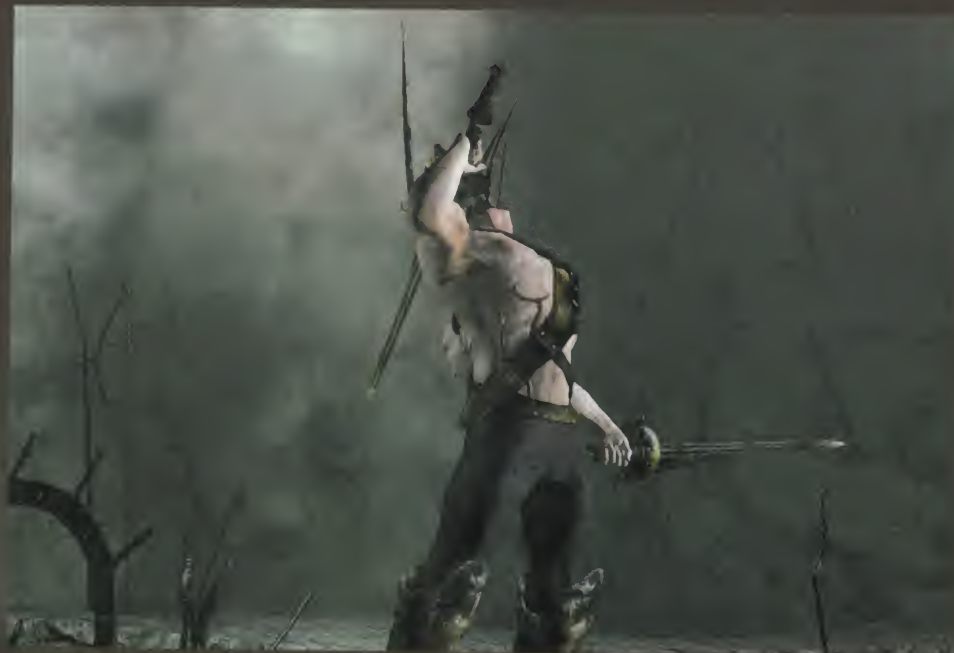
Bănuiesc că în viața fiecărui jucător există cel puțin un titlu pe care, prima dată când l-a abordat, l-a și abandonat, fără a-l parcurge integral. Dar a făcut-o nu din cauză că jocul cu pricina i s-a părut prost sau neatrăgător, ci pentru că nu i-a picat bine taman atunci. Da, jocul i-a plăcut, i s-a părut foarte interesant, dar, parcă a fost prea greu pentru o momentană oboseală sau prea deprimant pentru o trecătoare depresie, așa cum ni se mai întâmplă să trăim. Și jucătorul își promite că va reveni, că va relua acel titlu altă dată, sub auspicii fizice și psihice mai bune. Uneori, o face. Alteori jocul cu pricina rămâne deoparte pe timp indefinit, dar fără a fi niciodată cu totul uitat - o bună premiză pentru o plăcută experiență ludică mult întârziată.

Prima oară mi s-a întâmplat așa ceva cu Grim Fandango. A doua oară cu Thief The Dark Project. În ambele cazuri, reluarea integrală a jocului a fost prilej de satisfacție de negrăit. Al treilea titlu care m-a pus într-o asemenea situație a fost Pathologic, produs de studioul rusesc Ice-Pick Lodge. Dar, pe acesta din urmă nu l-am reluat, încă, deși din toate părțile au curs către mine indicații și îndemnuri care mă împingeau să îl joc. La vremea lui, mi s-a părut un joc dificil, cu o atmosferă apăsătoare.

Eram atunci obosit și deprimat, iar bug-urile numeroase și traducerea îngrozitor de slabă în engleză nu m-au ajutat nici ele. Dar, fără îndoială, Pathologic mi-a atras atenția și sper să îl relau, cândva.

Se pare, însă, că Ice-Pick Lodge au reușit din nou, cu cel de-al doilea titlu al lor. Au reușit să mă prindă obosit și deprimat (ceea ce, în cazul meu, nu este greu deloc), de data aceasta cu un joc sugestiv intitulat The Void. Pe care cIoLAN și cu mine îl așteptam cu interes, având încă de multă vreme ochiul pe artwork-urile sale și urechea pe soundtrack-ul publicat online. Dar, ca un făcut, acum că a apărut și am avut cu toții din redacție ocazia să îl încercăm, The Void a devenit castană fierbinte pasată rapid de la unul la celălalt: cine îl scrie?

Aici a intervenit preamunata interacțiune dintre redacție și forumul nostru online, de pe www.level.ro, loc în care oameni care au căpătat o nejustificată încredere în mărgăritele înșirate de mine, au solicitat ca review-ul la The Void să fie scris de către onorat subsemnatul. Excelentă justificare pentru colegii mei de a se îndepărta în rotocoale largi de The Void, nu înainte, însă, de a imprima acestuia o traiectorie rectilinie și uniformă în direcția mea, către care au aruncat și câteva minciuni.



noase zâmbete încurajator respectuoase: „la așa joc, așa redactor, meștere!”.

Jocul potrivit la momentul nepotrivit

Problema nu era „cine îl scrie?” - cu toții, pe aici, avem ceva experiență în această activitate. Chestiunea se pune, de fapt, altcumva. „Cine îl scrie?” se traduce mai pe înțelesul tuturor cu „cine îl joacă?”. Întrebare la care răspunsul a venit cu mare greutate. Iar asta pentru că, așa cum a sintetizat impecabil Caleb, „jocul ăsta are bad mojo”. Or, cum în privința limpezimii de gândire, nea Caleb îl este net superior chiar și Jidovului Strălucitor, Swarowsky, am realizat că nu mă pot pune cu forțele naturii implicate în respingerea exercitată de joc asupra subiecților umani din proximitatea mea și am



The first lesson will merely give you food for reflection.



The Sleeper is already plagued by disease. He has lost his desire and will. Heed my words, the Young One is here to deliver the last lesson.

renunțat. Am renunțat să mai joc The Void după două ore petrecute întrinsui.

Cei care m-au cerut la vioră în articolul despre The Void vor fi dezamăgiți. Totuși, o mică scuză am: nu dai unui redactor, în aceeași lună, Twin Sector și The Void. Este un pic prea mult din prea puțin... Pe deasupra, și în perioada numită în marketing „Sărbătorile de iarnă”, extrem de deprimantă prin natura sa. Dar, nu e totul pierdut, căci, în cele două ore petrecute în acest joc, tot am apucat să văd unele, altele.



Pe urmele Santinelei

The Void este un joc care se desfășoară într-un spațiu „sintetic”, adică unul care nu încearcă să imite realitatea curentă, ci instaurează una nouă, cu reguli și structuri în întregime proiectate de creatorii săi. Un strălucit exemplu de astfel de joc este vechiul The Sentinel, creat de Geoff Crammond și

apărut întâi pe Commodore, iar apoi pe alte platforme, inclusiv PC. Chiar pornind de la The Sentinel se pot trasa câteva caracteristici generale ale acestui tip de joc. În primul rând, spațiul vizual este unul mai degrabă simplu, ce conține strictul necesar - de obicei, mizanscena este una fantastică, de iume de Dincolo. În al doilea rând, nu ai un personaj principal bine conturat, cu nume și trăsături fizice sau de caracter, accentul punându-se pe ceea ce trebuie să faci, nu pe cine ești și ce istorie ai în spate. În al treilea rând, ceea ce faci este, de cele mai

multe ori, gospodărire de energie.

Well, ca să o englezim pe înțelesul tuturor, managementul de energie presupune existența a cel puțin unei resurse, care este, „recoltată” de jucător, convertită și apoi folosită în diverse forme pentru a se îndeplini obiectivele din joc. Sună foarte simplu, și chiar așa este, dacă ne gândim la alte jocuri de gen, precum unele din cele create de Peter Molyneux: Magic Carpet și Black & White. Dar, tocmai datorită simplității în esență a jocului de management de energie, ce nu presupune neapărat resurse de producție extensive, acesta poate fi exploatat mai mult pe partea de creativitate, instituindu-se legi noi și bine gândite în spații imaginare care aduc experiențe de gameplay cu adevărat proaspete. Practic, un astfel de titlu este un „loc de joacă” pentru producătorii săi, cu adevărat o ocazie de a fi liber în creație și de a aduce lucruri noi în domeniu - vezi și Darwinia.

Dincolo de culoare

În The Void se manifestă toate aceste caracteristici ale jocului de management de energie. Jucătorul ajunge după moarte într-un spațiu imaginat de un artist, un Creator. În acest spațiu, resursa este culoarea. Aceasta

este de șapte feluri, poate fi găsită în mediul jocului, poate fi cultivată, poate fi recoltată, poate fi convertită în „trupul” spiritual al jucătorului, poate fi donată. Ea este căutată de prădători, ea este o armă împotriva

acestora. Fiecare culoare are un anumit efect atât asupra ființelor din acest spațiu imaginar. Partea interesantă este aceea că poți folosi culoarea pentru a schița gesturi magice, glife, fiecare având un anumit efect, printre care unele defensive, iar altele ofensive. Cantitatea de culoare folosită la glife produce o reacție diferențiată a mediului pentru fiecare culoare în parte. Aceasta este una din marile reușite ale jocului, aceea că există o interactivitate extraordinară și naturală între tine și spațiul din joc, deciziile



tale, acțiunile tale având efecte, prin feedbackul mediului, asupra deciziilor și acțiunilor tale viitoare. Partea de luptă din The Void este la rândul ei integrată inspirat în acest spațiu, iar glifele sunt foarte inteligente gândite, aproape ca mutările din șah, ele presupunând în permanență o atenție încordată pentru echilibru în folosirea culorilor, dar și pentru obținerea efectului maxim în raport cu specificul inamicului înfruntat.

Din fericire, The Void este un joc rusesc. Asta face ca la mecanica și regulile sale să nu se adauge doar o listă de Credits, ci o întreagă sumă de elemente artistice. Poezia, grafica și muzica din The Void desfid obișnuitul și arată că există speranță în lumea Jocurilor. Frumusețea acestui titlu, din păcate prea întunecată acum pentru mine, este izbitoare și trece mult dincolo de simplul gameplay. Vi-l recomand pentru momentul în care îi veți putea interioriza metafora un pic dureroasă a relației dintre creație și neființă, o greutate care are nevoie de un suflet pregătit pentru The Void.

Nu voi acorda nici o notă acestui titlu, atât pentru că nu l-am „consumat” suficient, dar mai ales pentru că The Void mi se pare mai mult decât un

joc, fiind aflat deasupra oricărei meschine măsurători - puteți da o notă icoanelor lui Rubliov? Jucați-l, o voi face și eu când mă voi simți în starea potrivită.

Marius Ghinea



THE SENTINEL

Îmi face foarte mare plăcere să am ocazia de a pomeni aici un joc extraordinar din trecut. The Sentinel poate părea celor impresionați de The Void ca fiind cu totul îndepărtat de acesta, cu atât mai mult în ce privește grafica și poezia. Dar, la rădăcina lor, cele două jocuri își trag sevele din aceleași concepte, iar universul din The Sentinel este un precursor tulburător al celui din The Void. Dacă îl găsiți, The Sentinel pe emulator poate fi o alternativă a jocului celor de la Ice-Pick Lodge.

BUNE:

- conceptul
- realizarea
- arta

RELE:

- care rele?

CONCLUZIE:



Dacă vrei artă și creativitate de la un joc, le vei găsi îndestulător în The Void. Dar, ca orice lucru făcut de oameni sensibili pentru oameni sensibili, și The Void are nevoie ca jucătorul să se aștepte într-o stare sufletească potrivită pentru a putea recepta cu totul fascinația acestei creații deosebite. Obiectivul producătorilor săi este inducerea în noi a catarsisului - treabă fină, adâncă și cu bătaie îndelungată...

GRAFICĂ	---
SUNET	---
GAMEPLAY	---
MULTIPLAYER	---
STORYLINE	---
IMPRESIE	---

Gen de joc: acțiune Producător: Ice-Pick Lodge Distribuitor: Ice-Pick Lodge
ON-LINE: www.tension-game.com

CERINȚE MINIME: Procesor Pentium 4 2 GHz Memorie 512 MB RAM
Accelerare 3D 256 MB

PC

X360 PS3

BORDERLANDS

ZOMBIE ISLAND OF DR. NED

„... care în niciun caz nu e aceeași persoană cu Doctor Zed”

Asistăm la o adevărată invazie a jocurilor cu invazii de zombie. Left 4 Dead, Zombie Shooter, Zombie Shooter 2, câteva jungiuri ale căror nume îmi scapă, ba am aflat că și Irrational (meseriașii cu Bioshock și System Shock 2) lucrau la un moment dat la un joc cu reprezentanți de frunte ai mâncătorilor de sub frunte. Mai nou, epidemia s-a transmis și DLC-urilor. Mai țineți minte DLC-ul cu zombie al lui Call of Duty nuștiucă? Acum a venit rândul lui Borderlands să primească o infuzie sănătoasă cu nemorți bolnavi. Infuzie care s-a materializat în primul pachet de conținut suplimentar, și anume Zombie Island of Dr. Ned, o feerie albăstrui-verzuie „halloween-ică”, cu lămpașe din bostani, zombie puturoși și copăceli scheletici care îmbrățișează bolta cerească unde se odihnește o lună maaaaaare de cașcaval. Nu lipsește nici conacul sinistru, of course. Sublim. Toate acestea pot fi ale voastre dacă aveți zece dolărei (un preț aproape corect pentru ce oferă) și un personaj de nivel minimum 10.

Dar să începem cu începutul. Jakob's Cove este un orașel ca toate orașele, corporatist până în măduva canalizării, un Salpeter Valley al Pandorei și „căsuța” corporației Jakob Șimaieraceva. Dacă mai țineți minte, Jakob Șimaieraceva e una dintre zecile de corporații care produc „bazilionu” de arme din comunicatele de presă. În fine, într-o zi de joi, că așa-i la noi, raiul urban-corporatist a fost penetrat brutal de criză, pandemie și holocaust (canibalici) în același timp. Hmm, un orașel aflat sub papucul corporațiilor, zombie peste tot, bostani galbeni, sfânta zi comercială de Halloween... man, am ajuns să

caut metafore în Borderlands, ceea ce înseamnă că ar trebui să închei înainte să concluzionez că accesele de furie ucigătoare ale lui Brick, personajul pe care-l controlez în Borderlands, sunt de fapt rezultatul unor traume în copilărie și nu se datorează meșteșugului meu în distribuirea punctelor de skill. Aaaanyway, Zombie Island of Dr. Ned este o excursie extrem de plăcută de aproximativ trei ore (patru sau puțin mai multe dacă vă mișcați cu viteza zombie-ului turbat), plină de violență marca Borderlands și de umor. Umor generat în mare parte de maniera corectă politic și corporatist-liniștitoare în care PR-ul „companiei” tratează invazia de „living impaired” (il las în engleză pentru a nu se pierde gluma) și de doctorul Ned, care, țin să vă reamintesc, nu este în niciun caz aceeași persoană cu Dr. Zed. Mare pișcher domnul doctor...

Singura mea problemă cu acest DLC e nivelul de dificultate. Deși nemorții se scalează în funcție de nivelul (și numărul) jucătorilor, parcă nu se scalează îndeajuns și cad ca muștele în fața potenței incomensurabile a unui personaj de nivel, să zicem... 27, pre nume Kiwi Legendaru. Devin o problemă când sunt în număr mare, ce-i drept, dar nimic ce praful de pușcă nu poate curăța. Spre rușinea mea, n-am prea avut cu cine să-l încerc în multiplayer, preacinstiții mei colegi erau ocupați cu alte năzdrăvănii și oricum n-au putut fi convingși să-și cumpere DLC-ul ca oamenii cinstiți, însă presupun că distracția crește când căsăpești cetățenii Lumii de Apoi alături de prieteni. Dar, oricum am lua-o, că e dificil sau nu, genocidul contra cetățenilor nemorți are un efect terapeutic. Pentru care a meritat să plătesc 10 dolari. Pe bune, l-am cumpărat din bănuții mei de berică și nu mi-a părut rău.

cioLAN



BUNE:

- atmosfera
- umorul
- stilul grafic
- modul cooperativ

RELE:

- prea ușurel
- câteva bug-uri serioase

CONCLUZIE:



Genocidul contra cetățenilor nemorți are un efect terapeutic. Recomand.

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	10
STORYLINE	07
IMPRESIE	10

Gen de joc: acțiune Producător: Gearbox Software Distribuitor: 2K Games
Ofertant: Gearbox Software ON-LINE: www.borderlands.com

CERINȚE MINIME: Procesor 2.4 GHz Memorie 1 GB RAM
Accelerare 3D 750 MB VRAM 3.0

8,6

DLC

JAMES CAMERON'S

AVATAR™

THE GAME

Răzbunarea apașilor ștrumfi

Nu credeam că, pentru a scrie al doilea articol despre același joc la doar două luni distanță, voi fi supus la muncă silnică.

Nu este nimic mai groaznic decât să încerci să scrii același lucru de două ori sub forme diferite. Așa că mă voi folosi de un tertip, cu acceptul vostru bineînțeles. Voi folosi review-ul de acum două luni și îi voi mai aduce adnotări în locurile unde se cade.

De acum încolo, promit ca Hands-on-urile să fie scrise la cel puțin patru luni distanță de articolul despre jocul în varianta sa finală!

Am văzut și filmul, însă nu a fost ceea ce mă așteptam. Un fel de Pocahontas jucat de Kevin Costner, cunoscut și admirat din minunata ecranizare Dansând cu lupchii. Un fel de desene animate amestecate cu filmări în studiourile performante de la Hollywood, Avatar este exact ceea ce te puteai aștepta dacă nu te așteptai la nimic.

Trecând furtunos peste film, ajung acum rapid la modul în care echipa de șoc formată din mine, cioLAN și încă două persoane mult iubite de noi toți a mers la film. Încercând să mergem într-o vineri la film, am aflat cu stupeoare de la casierită că, dacă vrem să vedem Avatarul, nu putem cumpăra bilete decât pentru luni. Intrigați de audiența vădit numeroasă ce prezicea o capodoperă a stilului, am cumpărat bilete pentru luni, rândul din spate.

Luni, evident că am întârziat. Sinceri să fim, cine ajunge la timp la film dacă are deja bilete?

Așa că am ajuns la două minute după ce a început



Ce-i mă la fundul tău?

filmul, dar a trebuit să ne luăm floricele și suc și nachos și sos la nachos. Așa că la intrarea în sală am ajuns cam la 5 minute după ce lumea deja începuse să mormăie înjurături sub barbă la adresa filmului. Un nene de la intrare ne rupe biletele în față și ne face semn să intrăm în sală. La lumina unei lanterne oarbe, ne conduce la locurile noastre din ultimul rând care, evident erau ocupate. Evident, nu erau ocupate de niște oameni cu scaun la cap, ci cu scaun sub fund.

Așa că au început să scoată din gât anumite cuvinte fără perdeluță pe care doar la o emisiune de-a lui Dan Diaconescu ni le-am putea permite să le spunem în public. Dar neena cu lanterna nu s-a impacientat, le-a explicat, în cuvinte puține și simple ca să le înțeleagă, că, dacă nu se mișcă repede de-acolo, se vor mișca direct afară cu un șut în fund.

Băieții în trening s-au executat imediat și s-au retras pe locurile din primul rând cu vedere la parcare. Asta a fost faza cea mai mișto din tot filmul.

Poca? Pocahontas, tu ești?

Odată cu toată nebunia asta cu Avatar, lumea a fost invadată de tot fel de manifeste și replici ale unor personaje mai mult sau mai puțin importante ale showbiz-ului și de mult mai multe spufuri venite din largă rețea a internetului. Deși 99% dintre ele nu sunt de bine pentru film, până la urmă orice reclamă este bună și nu face decât să arate câtă lume este interesată de produc-



Știu jiu-jitsu!



La vânătoare de bizoni

ția respectivă. Chiar dacă toată lumea îți spune că este prost, tot te duci să îl vezi pentru că vrei să vezi cu ochii tăi cât de prost e. Printre reclamele gratuite (chiar dacă nu chiar benefice filmului) trebuie să amintesc unul dintre cele mai noi episoade din



O autostopistă

mult mult mult mai bun. Cu toate că nici jocul nu va lua o notă deosebit de mare.

Pe Pandora

Într-un viitor îndepărtat, omenirea a cucerit spațiul. Iar cucerit este exact cuvântul potrivit. Colonizarea s-a făcut, ca de obicei, cu arma în mână, iar cel mai slab a fost mâncat de cel mai puternic. După cum este normal, odată cu dezvoltarea tehnologică, s-au descoperit și altfel de resurse. Petrolul joacă de mult la pitești, iar omenirea caută cu disperare noi metode de a-și alimenta foamea de putere.



Examenul de șoferi nu e niciodată ușor

Southpark. Și... iar eu aici voiam să ajung... dacă faci rezumatul pe o foaie al legendei lui Pocahontas, dar în care ștergi numele personajelor de poveste și le înlocuiești cu cele din Avatar, obții

După o asemenea căutare, au aterizat și pe Pandora, o planetă virgină, unde fiecare plantă, animal și populație indigenă e gata să-l muște de fund pe primul colonizator neașteptat. Dar nu vă temeți, căci fiecare colonizator pașnic este escortat de patru soldați înar-

Mech Commander!

mați până-n gât pentru a-i face șederea cât mai plăcută și mai liniștită. Pe lângă toate pericolele de pe Pandora, de departe cel mai mare este reprezentat de către populația de indieni albaștri ce își spun Na'vi. Niște coloși de peste patru metri înălțime, cu o piele tare greu de perforat cu obșnuitul cuțit de bucătărie și cu o adevărată legătură cu natura, aceștia stau în calea expansiunii omenirii. Pentru a intra în contact cu papuașii, oamenii au găsit un plan deosebit de ingenios. Cu ajutorul ingineriei genetice, au reușit să creeze niște copii ale indienilor

triva propriului popor sau să intri peste ei direct și să îi prăjești pe necredincioși cu lansatorul de flăcări. După cum am spus și în Hands-on, asta se cheamă rejucabilitate.

Alegerea nu îți este dată de la începutul jocului. Mai întâi ți se permite

și pură spiritual.

Și iată cum pleci la bătaie ori cu unul ori cu celălalt. Momentul adevărului te face să alegi fără cale de întoarcere drumul colonizatorului sau pe cel al băștinașului. Pentru un easy mode și pentru a nu începe direct cu adevărata parte a poveștii, cea care are legătură și cu filmul lui Cameron, alege inițial jocul de-a omul. Un adevărat arsenal umblător, ajutat și de talente care mai de care mai spectaculoase, militarul trebuie să alerge pe în-

Un elicopter poate fi considerat zoofil?



să alergi de colo-colo în pielea ambelor personaje, verificându-le fiecare punctele slabe și punctele forte. Vei putea să te dai cu câteva dintre vehiculele oamenilor sau cu calul apașilor. Iar după aproape jumătate de oră de joc vei fi pus în fața unei alegeri morale. Este interesant de

treaga planetă pentru a sincroniza anumite scule cu inteligența pasivă a planetei. Culegi un cristal de rezonanță dintr-o peșteră, omori niște Na'vi, te sui în avion, omori niște Na'vi, te dai jos din avion, omori niște Na'vi, mai culegi încă un cristal, omori niște Na'vi, iar apoi sincronizezi toate cristalele la o salcie plângătoare. Restul este rinse and repeat. În afară de mediul înconjurător ce se schimbă constant, armele și tensiunea crescând din cadrul bazei (tensiune inexplicabilă de altfel deoarece toate merg cum trebuie), nu prea există nimic care să te țină de partea neagră a forței. Ah, mai sunt și nenumă-



Mi se văd bucele în chiloții ăștia?



loane, după cum vezi în poza alăturată, cail ăștora sunt bolnavi... toți au șase picioare

Păcat de film însă, păcat că nu este pentru cinematografie ceea ce jocul este pentru jocurile pe calculator. Deși a câștigat miliarde de dolari din încasări, nu justifică niciun prin calitate. Cred că, la fel ca în Carnivale, cineva aștepta fiecare spectator la ieșirea din sală și îi spunea să-și trimită la film toți prietenii pentru a nu fi singurul păgubit.

Koniec

alternativa



MASS EFFECT

Asemănător din punct de vedere al progresiei personajului și parțial al gameplay-ului, Mass Effect este o alternativă potrivită pentru Avatar. Mult mai dezvoltat pe partea RPG, Mass Effect îți dă posibilitatea de a personaliza și mai mult personajul, dar îi lipsește un pic din spectaculozitatea lui Avatar.

*LEVEL IANUARIE 2005

BUNE:

- ▶ spații largi și peisaje pitorești
- ▶ reușește să te țină fără probleme în fața monitorului ore întregi
- ▶ cantitate imensă de informație

RELE:

- ▶ una din campanii slăbă la capitalul povești
- ▶ ajunge să fie monoton

CONCLUZIE:

Clar un joc ce merită jucat. Chiar dacă una dintre campaniile jocului nu este chiar atât de spectaculoasă din punctul de vedere al poveștii, merită să îi dai o șansă. Foarte bine realizat din punct de vedere grafic, impresionant din punctul de vedere al informației prezente în enciclopedia ingame și un gameplay ce poate satisface pe mulți dintre voi sunt punctele forte ale acestui joc.



7,3

GRAFICĂ 08
SUNET 06
GAMEPLAY 07
MULTIPLAYER 07
STORYLINE 06
IMPRESIE 08

Gen Adventure Producător Ubisoft Distribuitor Ubisoft Ofertant Ubisoft
Rețina 10.21.569.06.00 ON-LINE www.avatargame.ubisoft.com

CERINTE MINIME:
Procesor 1.5 GHz Memorie 1 GB RAM Accelerare 3D 256 MB

Momentul crucial

Diferit față de film și curajos în același timp, Ubisoft nu a ales doar să recreeze filmul în joc. Ei au optat pentru calea mai puțin bătută a originalității și nu au trimis pe Pandora un marine schilodit și ținut într-un scaun cu rotile. Au ales un soldat în deplinătatea facultăților sale fizice, care se poate descurca fără greș cu un automat în timp ce sare, țopăie și joacă țoțoroii în jurul victimelor sale. O mișcare care permite o întorsătură interesantă a situației, căci în funcție de ce îți dictează inima, poți alege să salvezi populația indigenă întorcând armele împo-



Dacă nu vă dați seama, tigrul ăla tocmai s-a dus la frizer

observat modul în care se pune problema moralității în acest joc. Este un moment în care nu ai vrea să te afli dacă ești un individ cu mintea sănătoasă. Pentru că vei alege între oamenii din care faci și tu parte, dar care nu sunt prea etici, sau între o nație extraterestră cu care nu ai nici în clin, nici în mănecă (decât dacă ești piele roșie), dar care sunt de fapt partea vătămată

ratele vehicule cu care te poți da prin Junglă, inclusiv un mech cu care faci prăpăd.

Dar capitolul în care treci de partea celor în hipioților în comuniune cu natura este cât se poate de diferit. Mult mai greu de jucat și cu o poveste mult mai substanțială, jocul de partea Na'vi este mult mai interesant și mai provocator. La fel ca un copil care a schimbat



Un, doi, trei, la perete stail!

școala în mijlocul celui de-al doilea trimestru, trebuie să-ți faci prieteni, să le demonstrezi tuturor că ești un individ de treabă și pe care se pot baza la orice prostie au de gând să facă. Așa că gata cu cele șase ore de alergătură după aceleași cristale, pregătește-te pentru o aventură în adevăratul sens al cuvântului. Schimbarea este clară. Nu te mai plictisești alergând de acolo-colo, ai aici chiar ai câte ceva de făcut. Totul avansează progresiv: pentru

faptul că se schimbă gameplay-ul în momentul în care joci cu Na'vi. De la mașina de ucis de la distanță ce erai ca soldat, ai devenit un măcelar de la apropiere. Iar asta înseamnă că va trebui să te apropii de țință pentru a o putea transforma în sushi. Imaginează-ți pe Bruce Lee încercând să ajungă la o cazemată apărată de șase guri de foc. Odată intrat, ar face măcel, dar până să ajungă la ușă e făcut ciur.



I am the god of hellfire and i bring you... FIRE!

Oare ce sarcină are?

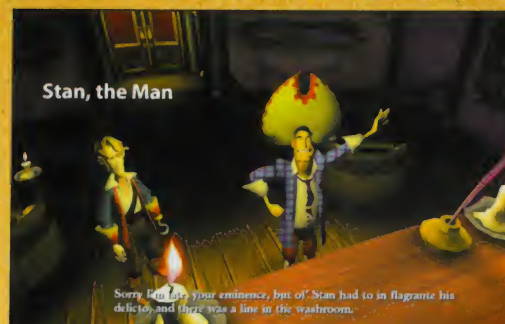
Chapter 4 The Trial and Execution of Guybrush Threepwood

TALES OF MONKEY ISLAND

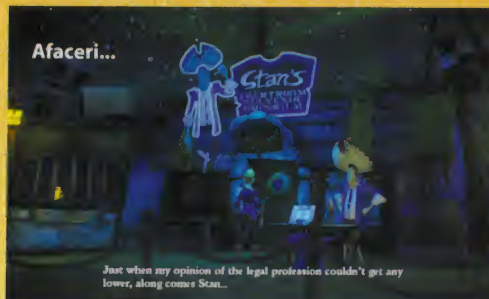
Plouă cu Voodoo. Aleluia!

Când împlinești lucrarea Domnului și reușești să unești în sfânta taină a căsătoriei acvatice două blânde creaturi ale adâncurilor, te aștepti ca Universul și marele Cărmaci din ceruri să-ți acorde măcar o clipă de răgaz. Chiar dacă scopul este unul egoist, și anume recuperarea unui burețel de mare capabil să absoarbă într-insul cel puțin paisprezece megawați de energie voodoo pură. Nici pomeneală, dragii mei lupi de mare. Piratul de apă oxigenată, Guybrush Threepwood, nu va primi nicio clipă de răgaz. Poate ați uitat sau poate că nu ați aflat încă, dar de câte ori lucrurile păreau să meargă în direcția optimă pentru năucul căpitan, blonduțul inept cu nume de pensulă reușea să bage Universul în ditamai mocirla metafizică cu miros de rom stătut. Dacă plictiseala unui pirat naște monștri, plictiseala unui pirat incompetent și bălai îl naște pe LeChuck. Și cu toții îl cunoaștem pe LeChuck... Dacă nu l-aș ști de mic și dacă nu mi-ar fi

atât de drag, mai că-mi vine a crede că musiu Guybrush merită din plin un proces și o execuție ca la carte. În fine, karma piraterească mult prea încărcată îi va juca lui Guybrush o festă de neuitat. Revenirea sa triumfală pe insula Flotsam nu este marcată, cum ar trebui, de ospete, sărbători câmpenești și bivoli la proțap, de care au parte fiii rătăcitori de uscat sau de mare, ci cu o frumusețe de gloată infuriată și cu un somnec de frumusețe la „zuhaus” în așteptarea procesului care va zgudui cele șapte mări.



Afaceri...



Pledez pentru second-hand

Nu numai sârmanul Threepwood se află în ghearele neînduplecate ale neprevăzutului, surprizele se țin lanț și pentru noi, participanții la maimuțiadă încă de la începuturile ei. Cum Universul nu m-a înzestrat cu darul deducției și al clarviziunii științifice, nu m-am lansat în supoziții nefondate despre următorul personaj familiar care ne va binecuvânta cu prezența în The Trial and Execution of Guybrush Threepwood, deci am fost cu adevărat surprins. Având în vedere că trebuia să îndeplinesc norma la cuvinte pe centimetru pătrat de hârtie nașpa, am de gând să vă stric surpriza.

Oricum, dacă stăm bine să ne gândim și dacă voi ați deprins meșteșugul deducției, deja știți că v-am stricat-o. Cum așa? Simplu. LeChuck o arde marinărește ca un galanton încă de la începuturile lui Tales, Voodoo Lady joacă barbut cu destinul pirateriei



Tango pirateresc

moderne cam tot de pe-atunci, în fața pterilor demonice ale înfricoșătorului și atotputernicului Murray am tremurat îndeajuns în episodul trecut, deci cine credeți că lipsește din menajerie? Să fie oare ACEL comerciant sărac și cinstit cu ACEA jachetuță trippy împletită din cânepă, acizi ilegali și vise? Să fie... Stan?

„In the jungle, the quiet jungle...”

... a pirate digs tonight! La o analiză nu prea atentă, adică mai că nu-ți sar în ochi, se disting două etape distincte în evoluția lui Guybrush. Ca-n titlu, fi-i-ar spoiler-ul de răs să-i fie. Avem The Trial, o călătorie halucinantă în inima sistemului judiciar găunos și ticăloșit al insulei Flotsam, și The Execution, despre care voi spune că, de fapt, face referință la execuția unui plan măiastru de a restabili potența uimitoare a unui anume burețel subnutrit și nu la un dans vesel executat pe scândură de către un anume pirat blond. Haideti, nu vă speriați, doar știți că în jocurile Lucas nu se moare decât atunci când ai de încasat o poliță de asigurare de la un fost comerciant de sicrie second-hand...

Dar să revenim la proces. După ce am urmărit o căruță de filme pe subiect, pot spune cu siguranță că într-un proces, și mai ales într-un proces pirateresc, nu prea contează cine are dreptate, ci acela care reușește să sperie mai tare martorii. Cum Guybrush, care pozează în acuzat și avocat în același timp (foarte amuzantă partea în care convingi onorata instanță că Guybrush Threepwood – acuzatul este cu totul și cu totul altă persoană decât Guybrush – doctor în drept și vânătoare de comori), nu este ceea ce am numi un casap al Mafiei, va trebui să se folosească de abilitățile sale pentru a discreditat martorii acuzării. Puzzle-uri inteligente și logice (logica desenului animat, adică), dar cam ușurele și ușor amuzante care, în marea lor parte, pot fi rezolvate în mod independent în orice ordine dorim. Zăbovesc puțin

pentru a vă informa că, deși Trial and Execution... face o treabă excelentă din punctul de vedere al scenariului (adică împinge frumos povestea înainte și pregătește cu pricepere finalul), umorul lasă puțin de dorit în comparație cu unele dintre titlurile precedente. Stan, că n-am uitat de el, pișcherilor, e piesa de rezistență a episodului cu numărul patru. Deghizat în avocat al acuzării/comerciant de suveniruri, acest Hermes al Caraibelor se ridică la înălțimea rolurilor sale anterioare și, alături de Elaine, care ne binecuvântează cu prezența mai mult decât ne-au obișnuit celelalte episoade, aș putea spune că salvează episodul.

Problemele legale fiind rezolvate, mai mult sau mai puțin legal, vom reveni la scenariul clasic în care Guybrush vânează diverse obiecte pe care, la final, le va utiliza în finalizarea cu succes (dacă în cazul lui Guybrush Threepwood succesul poate fi numit succes) a planului mai sus menționat. Chestiune care implică descifrarea unei hărții tare interesante (care schimbă configurația junglei) și plimbărici repetate prin micuța pădurice tropicală care acoperă 90% din suprafața insulei. Mi-a plăcut puzzle-ul cu descifrarea hărții, dar m-a enervat jungla de care m-am cam săturat, având în vedere că am bătut-o în lung și-n lat pe parcursul aventurii episodice. Plus că mi-am pierdut un sfert de oră încercând să găsesc o cale de acces (și implicit soluția unui puzzle) cu ajutorul tastelor, când tot ce trebuia era să dau un clic. Bravo, băi. Chinuiți-vă să mă convingeți că sistemul point and click pur e mort, după care ascundeți o cărăruie în spatele unui clic. Să fie oare o scăpare sau un mișto subtil? Înclin (cred că și cei de la Telltale) să cred că este vorba de o ironie finuță. Point taken! Bine că în ultimul episod vom scăpa de omniprezența junglă, dar despre asta veți afla câteva pagini mai încolo, presupunând că Mircea nu va face vreo inginerie șmecheră cu review-ul lui Rise of the Pirate God.

Una peste alta, The Trial and the Execution of Guybrush Threepwood e un episod OK. Nu am fost din



Le Charles

You see, your honor, the Fox is all my fault!

cale-afară de entuziasmat, cam puține faze cu adevărat amuzante, dar aș minți dacă v-aș spune că nu mi-a plăcut. Se gată într-un cliffhanger mareț, dar având în vedere că ultimul episod este deja pe piață și îl puteți juca la aproximativ cincizeci de secunde după ce l-ați terminat pe acesta, nu e un lucru rău. Eu unul mă felicit că am avut inspirația să mă apuc de acest episod doar după ce mi-am instalat și Rise of the Pirate God. Și v-aș sfătui să procedați la fel.

cioLAN



THE SECRET OF MONKEY ISLAND: SPECIAL EDITION

Doreați de mult să cunoașteți originile dubioase ale piratului Guybrush Threepwood, dar v-au alungat grafica și lipsa vocilor? Rușine să vă fie! Deși nu meritați nimic, dar chiar nimic, ați primit totuși un remake HD™ și „vorbit” al primului Monkey Island. Pe care v-aș sfătui să-l jucați pentru a vă spăla păcatele. Din nefericire pentru voi (sau pentru mine, că nu suport look-ul lui Guybrush din Special Edition), dialogurile sunt vorbite doar în varianta îmbunătățită. Deși jocul se poate juca și în bătrânul VGA, producătorii au decis, în inefinita lor înțelepciune, că doar varianta HD are nevoie de voci. Păcat.

LEVEL FEBRUARIE 2009

BUNE:

- ▶ atmosfera
- ▶ puzzle-urile
- ▶ vocile
- ▶ umorul

RELE:

- ▶ cam scurtut
- ▶ look-ul lui Guybrush
- ▶ unele animații

CONCLUZIE:



The Trial and the Execution of Guybrush Threepwood e un episod OK. Nu am fost din cale-afară de entuziasmat, cam puține faze cu adevărat amuzante pentru gustul meu, dar aș minți dacă v-aș spune că nu mi-a plăcut.

8,2

GRAFICĂ 07
SUNET 10
GAMEPLAY 08
MULTIPLAYER
STORYLINE 08
IMPRESIE 08

Gen: Adventure Produs de: Telltale Games Distribuitor: LucasArts Ofertant:

www.telltalegames.com On-line: www.monkeyisland.com

CERINTE MINIME: Procesor: 2 GHz Memorie: 1 GB RAM

Accelerare 3D: NVIDIA GeForce 6



brought about the horrible emotional scars that even now leave poor Miss Prettywhiskers paralyzed with fear. But I put it to you



**„I went to the crossroad
fell down on my knees...”**

Măseaua îmi pulsează în ritm de blues negru, diavolul dansează fericit în fața cabinetului stomatologic, în urechi îmi răsună Robert Johnson cu al lui Crossroads Blues, îmi aduc aminte de câțiva dentiști pe care-aș vrea să-l văd pe scândură și, în-

tre noi fie vorba, cam fac ochi dulci ștreangului de decor din redacție. Nu pot decât să mă gândesc dacă pe cea lume există sticks-uri sau dacă barcagiul are să-mi dea rest de la hârtia de un milion hărăzită dentistului (în caz că apuc ziua de luni), 'tu-i răscrucea mă-sii de durere de

dinți. Noroc că nu sunt singurul aflat la proverbială răspântie, încercând să mă fac frate cu dracul până-mi trece durerea. Împart dilemele metafizice cu un anume pirat blondiu îmbrăncit cu brutalitate în plină criză existențială, criză ce l-a lăsat împovărat de griji și puțin mai străveziu decât de obicei. Voodoo magic, mon!

„dark gon' catch me here”

Chiar dacă împart aceeași revistă (sper că nu și aceleași pagini, eu am dat indicații clare să fie așezat la câteva pagini distanță de Trial and Execution of Guybrush Threepwood), v-aș sfătui să continuați lectura doar după ce ați terminat episodul cu numărul patru. Nu de alta, dar urmează un SPOILER major. LeChuck e tac'su, bă!! Da, ați auzit bine, piratul Jedi Guybrush Plankwalker este unicul și adevăratul fiu al infamului LeChuck, făcut din dragoste cu o hanğiță trușeșă înainte ca partea întunecată a Voodoo-ului să-l atragă pe fantomaticul pirat de partea sa. Acesta a fost ultimul avertisment. Continuați pe barba voastră, da' să nu vă plângeți pe forum că v-am stricat fengșuiul. Așadar, spre finalul episodului anterior, evenimentele s-au cam precipitat, iar ghinionistul Guybrush a trecut pe cealaltă lume, ajutat, firește, de oșelul rece din gheara mărșavului LeChuck. Știam eu că pișicherul nu s-a reformat pe bune. Un moment de maximă încălcare emoțională și probabil prilej de groaznice sudălmii, în cazul în care concluzia seriei nu s-ar fi aflat la un minut și două clicuri distanță. Mi-e milă de sărăcuții care au avut de așteptat o lună să afle că moartea-i doar de formă, Guybrush nu-i pe moarte, Guybrush se transformă. Îl mai țineți minte pe LeChuck cel albastru din The Secret of Monkey Island? Destinul neînduplecat a decis că e rândul lui Guybrush să ia o dușcă din „berica rădăcină”™. Ghiciți ce stafie simpatică își plimbă acum rotunjimile ectoplas-mice prin intersecțiile nesemaforizate ale Lumii de Apoi? E însuși Guybrush, Poltergистul celor Șapte Mări. Dacă ați butonat primele două jocuri din serie (aka The Secret of Monkey Island și LeChuck's Revenge), veți

Grogul de apoi!



aprecia cu atât mai mult ironia fină și veți concludiona, la fel ca mine, că Universul și omșorii de la Telltale au un simț al umorului ieșit din comun, fiindcă cele două ipostaze ale pirătelui nostru (urmează s-o ghiciți voi pe a doua, eu nu vă dau decât indicii mai mult decât evidente) oglindesc stările de agregare de până acum ale încăpățânatului LeChuck. Goodie, goodie, goodie! Și uite-așa, scurmând sfios cu mouse-ul cei câțiva metri cubi de țărână sub care hodinea vajnicul pirat, m-am trezit în fața unei adevărate mine de aur.

„Dirt can't hurt!”

Cred că sunteți de acord cu mine când spun că o schimbare de decor ar fi bine venită. Sincer, mi s-a cam acrit de junglă și de locațiile reciclate, chiar dacă numărul lor a fost mult mai scăzut decât în seria Sam and Max. Și ce alt decor ar fi mai potrivit decât Lumea de Dincolo? Deși n-aș prea vrea să ajung acolo înainte de vreme, mi-a plăcut la nebunie ce-am văzut în Rise of the Pirate God. Este exact locul în care te-ai aștept să sfârșească indivizii ca Guybrush. Voodoo-ul este puternic în Viața de Apoi, din care nu lipsesc nici Răscrucea clasică, nici raiul căutătorilor de comori, nici câmpiile nesfârșite de X-uri, nici barcagiul cu un dinte de aur și obsedat de curățenie (cred că tocmai am rezolvat un puzzle pentru voi, scuze) nici, nici, nici! Jos pălăria în fața artiștilor de la Telltale. Nici fauna locală nu se lasă mai prejos. În scurta voastră excursie în Întunecime, veți întâlni victimele fistichii ale piratului LeChuck, personaje fără de care nu-mi imaginez veșnicele tărâmurile ale pirateriei. Să fie primiți. A, și clasicile dueluri cu insulte au parte de-un come back. Adică are parte, că e unul singur. Nu prea specta-



Hello world!

culos, ce-i drept, dar cu un schepsis simpățicuț, vă las pe voi să-l descoperiți.

Guybrush și Viața de Apoi

Din nou, misiunea lui Guybrush se împarte în două. Întâi și'ntâi va trebui să găsiți o cale de-a contacta viii, trebușoară foarte amuzantă, dar extrem de simplă (am trecut prin puzzle-uri ca prin brânză), după care va trebui să-l „convingeți” pe LeChuck să contacteze (perso-nal) morții. Sau, na, lumea morților. Ei bine, partea cu LeChuck s-a dovedit cam cea mai greută din serie (sau poate am uitat eu, dar mă îndoiesc). Puzzle-urile parcă s-au dovedit a fi ceva mai creative și mai complicate decât până acum și unele dintre ele mi-au dat ceva de furcă, iar puzzle-ul final mi s-a părut genial. Din nou, în comparație cu celelalte episoade ale seriei :).

Acum îmi vine în minte discursul optimist al preoților despre lumea cealaltă. Ceva de genul *loc cu verdeață, loc de odihnă, de unde au fugit durerea, înfrustrarea și suspinarea*. Ei bine, eternitatea lui Guybrush nu-i prea luminată și este mai degrabă albastruie.

Durerea n-a fugit de tot, pen'că pe ai mei colegi i-au cam durut urechile din cauza răsului meu homeric, iar pe mine m-a încercat o febră musculară minusculă. Și nici înfrustrarea n-a dispărut în întregime, deoarece presărate printre glumițele specifice seriei au existat câteva momente deosebit de emoționante. Preț de câteva secunde, exact cât trebuia, jocul a devenit serios și emoționant și cu greu mi-am stăpânit un suspin. Încă o chestie care n-a plecat de tot din locul cu verdeață... Delicios.

Rise of the Pirate God încheie perfect o serie mult mai cursivă și încheagată decât Sam and Max. Este cel mai bun și mai amuzant episod din serie (seria Tales, pentru că, în marea schemă, se află undeva peste Escape și sub celelalte trei, că tot vă plac vouă topurile), aici trimiterile finuțe (sau nu) la predecesorii săi ating apogeul și tot aici „serialul” se încheie lăsându-mă foarte mulțumit și, în același timp (așteptați să se termine genericul de final), cu un puternic gust de „mai adă”. Bravo, Telltale!

CioLAN



THE SECRET OF MONKEY ISLAND: SPECIAL EDITION

Doreați de mult să cunoașteți originile dubioase ale piratului Guybrush Threepwood, dar v-au alungat grafica și lipsa vocilor? Rușine să vă fie! Deși nu meritați nimic, dar chiar nimic, ați primit totuși un remake HD™ și „vorbit” al primului Monkey Island. Pe care v-aș sfătui să-l jucați pentru a vă spăla păcatele. Din nefericire pentru voi (sau pentru mine, că nu suport look-ul lui Guybrush din Special Edition), dialogurile sunt vorbite doar în varianta îmbunătățită. Deși jocul se poate juca și în bătrânul VGA, producătorii au decis, în înfruntarea lor înțelepciune, că doar varianta HD are nevoie de voci. Păcat.

*LEVEL FEBRUARIE 2009

BUNE:	RELE:
► atmosfera	► cam scurtuț
► puzzle-urile din a doua jumătate	► unele animații
► vocile	► puzzle-urile din prima jumătate
► umorul	
► Viața de Apoi	

CONCLUZIE:



Rise of the Pirate God încheie perfect o serie mult mai cursivă și mai încheagată decât Sam and Max. Este cel mai bun și mai amuzant episod din serie.

9,2

GRAFICĂ	08
SUNET	10
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	09
IMPRESIE	10

Gen Adventure Producător Telltale Games Distribuitor LucasArts Ofertant
www.telltalegames.com www.lucasarts.com ON-LINE A www.telltalegames.com
CERINȚE MINIME: Procesor 2 GHz Memorie 2 GB RAM
Accelerare 3D NVIDIA GeForce 6300 sau mai nou

SERIOUS SAM HD

Unde sunt zăpezile de altădată?!

Unele dintre cele mai mișto momente din redacția LEVEL au fost cele în care reușeam să ne strângem toți și să jucăm același joc în multiplayer. Sunt și în continuare, deși un pic mai rare. Unul dintre acele momente, de care chiar ne aducem aminte cu plăcere destul de frecvent, este acela în care am dat nas în nas cu Serious Sam. Ne-a răpit mințile pentru câteva zile. În prima dintre aceste zile, nu am plecat de la muncă la ora cinci ca de obicei. Nici chiar Sebah, care a fost și este în continuare un exemplu de punctualitate. Ne-a prins dimineața urlând ca demenții dintr-un colț în celălalt al biroului, văzând dușmani la fiecare pas și plângând după o țigară din pachetul golit cu opt ore în urmă. Sincer, dacă e cineva care să mă întrebe acum de un top trei al momentelor memorabile din redacția LEVEL, aș spune crizele de nervi ale lui Mitza când îi atinge cineva mașina în Porsche Unleashed (era singurul care mergea regulamentar și nu se ajuta în curbe de mașinile competitorilor), ședințele prelungite de Counter Strike după ce cineva de la muncă dădea de băut de ziua lui/ei și prima zi și noaptea ce a urmat după ce ne-am instalat toți Serious Sam. Am fost mai lipsiți de griji și rupți de lume ca niciodată. Distracție pe bandă rulantă. Unde sunt zăpezile de altădată?!

Recrearea momentului

Când am auzit de Serious Sam HD, mi-au scântat ochii și m-am bucurat. Nu mai eram chiar aceiași și nici măcar la fel de mulți, dar mă așteptam la lucruri mari. Am văzut trailer-e, imagini și oamenii care se jucau și erau fericiți. Și m-am bucurat. Se prefigurau din nou momente plăcute. Auzeam iar țipete de disperare și răsese de ușurare. Vedeam iar figuri concentrate, lacrimi în ochi, zâmbete late și grimase oribile pe fețele prietenilor mei. Și m-am bucurat. Era timpul să dăm din nou jos din cul pușcoacele și să plecăm la război. Și m-am bucurat, căci venise din nou vremea răfuiei.

Pentru început, am instalat doar eu jocul. L-am pornit și m-am apucat încet-încet să mă joc. Eram la fel de bun, dar parcă jocul nu mai era la fel. Eram aceiași monștri, aceleași arme, aceleași sunete, aceleași replici a la Duke Nukem, dar parcă nu era la fel. Și mi-am dat seama că nu poți recrea momente din trecut folosind aceleași arome. Cel puțin nu în cadrul jocurilor. La vremea respectivă, Serious Sam era ceva nou, ceva fain, ceva care aducea o briză proaspătă, dar acum tot ce vine este vânt dinspre mare cu iz de alge în putrefacție. Nu mai era la fel. Mi-am șoptit reconfortant în barbă că este doar pentru că mă joc în single player. Și am așteptat ca și KIMO și cioLAN să instaleze jocul. Nu a fost nevoie să aștept mult. Și ei aveau amintiri plăcute despre jocul original. Și ei voiau să chiraie din nou ca doi godaci de lapte scârpinaiți pe burtă de o Fraulein grasă și cu coșite blonde.

Dar nu mai e ca pe vremuri. Jocul e bătrân. Chiar dacă și-a vopsit părul blond și și-a pus o pereche de blugi Kenvelo pe el, nu se poate bate cu tinerii pletosi ai vremurilor noastre. Este bun pentru un remember '89, dar slab pentru 2010.



SERIOUS SAM NONHD

Adevărata experiență Serious Sam parcă rămâne tot originalul. Atmosfera optezistă a graficii face jocul un pic mai atractiv decât varianta HD. Odată cu grafica zilelor noastre, te aștepti și la gameplay-ul zilelor noastre, dar nu este cazul. Așa că dacă vreți mindless killing în coop, instalați varianta originală Serious Sam.

*LEVEL FEBRUARIE 2009

BUNE:	RELE:
▶ grafică interesantă	▶ gameplay învechit
▶ încearcă să te trimită înapoi în timp	▶ încearcă să te trimită înapoi în timp, dar nu reușește
▶ aceeași experiență Serious Sam	

CONCLUZIE:

Aș vrea să pot spune că jocul este la fel de distractiv ca pe vremuri, dar aș minți. Aș vrea să pot spune că m-am simțit iar „ca la douăzeci de ani”, dar aș minți. Jocul este fain, dar nu de băgat în seamă.

GRAFICĂ	08
SUNET	07
GAMEPLAY	05
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	05
IMPRESIE	05

Gen FPS Producător Croteam Distribuitor Devolver Digital
Ofertant Store.ueampowered.com ON-LINE www.seriousam.com

CERINTE MINIME: Procesor PIV 3 GHz Memorie 1GB RAM
Accelerare 3D 128 MB

6,1

Koniec

2KSPORTS NBA 2K10

EA se prăbușește

De prea multă vreme, EA Sports era cea mai viabilă opțiune legată de simulatoarele sportive. Era timpul să fie îngruncheată de către un alt producător care să vină tare din spate. Spun asta nu pentru că aș avea un dinte împotriva celor de la EA. Chiar nu. Am doar admirație și respect. Au ajuns unde sunt pentru că au fost și sunt în continuare buni. Dar un asemenea monopol nu este bun nici măcar pentru ei, pentru că se pun pe tânăla și noi rămânem fără opțiuni. Dar iată că, ușor-ușor, Pro Evolution Soccer câștigă tot mai mult teren pe partea cu fotbalul, iar acum cei de la 2K, cărora, din nefericire, nu le-am acordat prea multă atenție în tre-

cut, vin să fure coroana de pe capul celor de la EA pe partea cu baschetul. După ce m-am jucat mult NBA 2K10 și am fost surprins de cât de finisat este jocul și de cât de bine e făcut, am căutat pe internet și variantele anterioare ale jocului produs de aceeași companie și am fost surprins să văd că sunt pe val de ceva vreme. Așa mi-am explicat cum de jocul de față este atât de bine pus la punct. Au și ei ceva experiență în spinare.

Este momentul să renunțăm la inerție și la favoritisme și să ne aruncăm ochii și asupra altor simulatoare sportive, nu doar peste ale celor de la EA.

alternativa



NBA LIVE 10

Cu toate că NBA 2K10 mi se pare a fi un joc mai bun, NBA Live 10 este în continuare unul dintre cele mai bune simulatoare de baschet ale momentului și nu trebuie lăsat la o parte. Este posibil ca mulți dintre voi să prefere stilul de joc abordat de jocul celor de la EA. Cea mai mare problemă a sa este însă faptul că nu mai există o variantă și pentru PC, jocul fiind exclusiv pentru console. Nu înțeleg de ce.

*LEVEL MARTIE 2010

BUNE:	RELE:
▶ grafică bestială	▶ control foarte greu pe tastatură
▶ gameplay-ul interesant, deși cu unele scăpări	▶ ratări inexplicabile și dese
▶ distractiv și de privit, nu doar de jucat	

CONCLUZIE:

Este momentul să renunțăm la inerție și favoritisme și să ne aruncăm ochii și asupra altor simulatoare sportive, nu doar peste ale celor de la EA.

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	08
IMPRESIE	08

Gen Sim sportiv Producător Visual Concepts/Kush Games Distribuitor 2K Sports
Ofertant GameShop.ro ON-LINE 2ksports.com/games/nba2k10

CERINTE MINIME: Procesor PIV 2.4 GHz Memorie 512 MB RAM
Accelerare 3D 128 MB

8

Pe teren

Voi începe cu ceea ce te lovește din primul moment: modul în care arată jocul. Este ceva fenomenal, de departe cel mai arătos simulator de baschet de până acum. Pornind de la meniuri, trecând peste cutscene-urile de la începutul meciului și ajungând până la modul în care jucătorii și terenul arată, totul este de nota 10. Nu ar fi fost de ajuns ca totul să arate bine, ci grafica jocului este completată de mișcări naturale, de coliziuni realiste, de fluturarea echipamentului și de o prezență scenică aproape desăvârșită. Pentru cine privește și nu controlează jucătorii, experiența poate fi comparată cu ceea ce vezi într-o transmisie la televizor.

Cu toate acestea, gameplay-ul nu este perfect. Prima problemă de care te lovești este controlul greoi al jucătorilor doar cu ajutorul tastaturii. Acest lucru este de la sine înțeles, deoarece jocul este făcut să se joace cu isomotion. Acesta este un mod ingenios de a controla jucătorul cu ajutorul controller-ului de X360, unde stick-urile analogice fac ca totul să curgă ca de la sine. Este foarte greu să reușești cu tastatura schemele pe care le faci atât de natural cu controller-ul.

2K a mai exagerat într-un punct. Se ratează atât de mult încât la un moment dat îți vine să dai cu controller-ul de pământ. Când spun că se ratează mult, mă refer la situațiile în care punctul era clar obținut. Singur sub coș, un alley-up perfect, un dunk fără nimeni în jur... momente de highlights, dar care brusc se transformă în coșmar când vezi că mingea se oprește inexplicabil pe marginea coșului și cade în mâinile apărătorilor. Dar este și reversul medaliei, căci sunt momente în care jucătorul preferat intră în hot streak și nu mai poate fi oprit, marșând din orice poziție.

O adădire interesantă la gameplay este și bara de energie din dreptul fiecărui jucător. Această bară de energie te ajută la identificarea jucătorilor care mai au încă suflu în ei și pot pleca pe contraatac sau în defensivă. Bara are două stadii, prima parte galbenă îți arată cât sprint poate scoate din el jucătorul controlat, iar cea



de-a doua este cea de stamină. Dacă ai epuizat jucătorul, acesta începe să consume din rezervele de stamină și este cazul să îl pui câteva minute pe banca rezervelor pentru a-și reveni sau nu mai poți conta pe el. Această găselniță transformă jocul într-un simulator și ține arca-de-ul departe, făcându-te să joci strategic.

Una peste alta, jocul este cel mai bun simulator de baschet al anului trecut, surclasând competitorul său direct, NBA Live 10.

Koniec



JOCUL ANULUI 2009



SHOOTER KILLZONE 2



O mare parte dintre jocurile lansate pentru orice platformă sunt cele cu împușcături. Și asta pentru că lumea este în continuare violentă și îi face mai multă plăcere să pună mâna pe un pușcoci și să facă zob creieri unor adversari virtuali decât să planteze o floare. Tot virtuală.

Killzone 2 face exact acest lucru. Îți oferă ocazia să zbori creieri în stânga și în dreapta, fără discernământ. Și o face elegant, ajutat de o grafică spectaculoasă și, mai ales, variată. Lupte pe coridoare înguste, lupte în spații deschise, vehicule și arme staționare de mare efect și chiar o poveste interesantă, deși prea puțin valorificată pe parcursul jocului. Iar dacă pe lângă toate acestea adaugi și un multiplayer ce completează perfect campania single player, obții jocul ce obține titlul de Shooter-ul anului 2009. Singura sa problemă este faptul că nu este și pentru PC.

ACTION RESIDENT EVIL 5



Pe bună dreptate, după schimbarea de direcție marcată de nu mai puțin excelentul Resident Evil 4, continuarea a mutat seria aproape total în sfera action. Am pierdut o serie survival horror reușită, dar am câștigat un titlu action de zile mari. Cu grafică impecabilă și o realizare de excepție și lipsită de cusur pe toate platformele, RE 5 face din măcelăria infectaților un sport național. Jucabil, din fericire și preferabil cooperativ pe durata întregii campanii, extinse prin moduri de joc suplimentare, un multiplayer simpatic și cu nисai DLC-uri pe vine. Menționăm aici și Overlord 2, a cărui acțiune frenetică, tangentă uneori pe strategie, ne-a dăruit crize de râs și ne-a reamintit de ce ne-am distrat atât de bine uitându-ne la filmele Gremlins.

STORYLINE CRYOSTASIS: SLEEP OF REASON

La fel de bine i-am fi putut acorda lui Cryostasis distincția de „Cel mai literar titlu al anului 2009”. Iar asta pentru că jocul se inspiră din povestirea „Bătrâna Izerghil” a lui Maxim Gorki, și o face printr-un tur de forță al talentului artistic pus în slujba storyline-ului, cum prea puțin am văzut până acum în industria jocurilor. Vă lăsăm pe voi să descoperiți ce se ascunde sub stratul gros de gheață al acestui titlu și nu vă mai spunem decât atât: „Citiți Cryostasis!”.

ACTION-ADVENTURE BATMAN ARKHAM ASYLUM



Un joc care se poate lăuda că generează complexitate prin elemente simple nu poate primi decât laude, cu atât mai mult cu cât execuției nu îi pot fi imputate cusururi notabile. Combinând elemente de stealth cu un sistem inovator de luptă și un dram de efort logic, Arkham Asylum oferă acțiune, suspans și mister într-un pachet ce poate servi ca model pentru jocurile de acțiune ani de-a rândul. În plus, nu putem să nu apreciem un mediu care demonstrează că industrialul ruginit al unui sanatoriu se poate împleti cu vegetația unei insule pentru a crea o atmosferă serioasă și sumbră. Criticilor le-a plăcut, consumatorilor așlăde-re-a, iar faptul că îl puteți juca pe aproape orice platformă de generație curentă consolidează ideea că nu trebuie să faci mari eforturi financiare pentru a te putea bucura de probabil cel mai șlefuit titlu care te îmbracă în costumul impunător al Cavalerului Întunecat.

ADVENTURE TALES OF MONKEY ISLAND



Acum câțiva ani declarăm că aș fi în stare să-mi vând jumătate de suflet pentru încă un Monkey Island. Nu vă expun exact toată întâmplarea, cert e că mai am exact zece minute până la scadență și, înainte ca Uci-gă-I Toaca să vină să-și colecteze jumătatea, iar eu să mă transform în KIMO (care a fost mai practic și și-a luat Logan de o jumă-dă™ suflet), aș vrea să vă reamintesc că Tales of Monkey Island este cel mai bun adventure pe care l-a văzut omul în anul 2009, deși sincer acum îmi cam pare rău că nu mi-am vândut tot sufletul pentru cel mai bun adventure al deceniului, dar asta e. Important e că am primit o mândrețe de quest™ de la aceiași oameni care l-au sculat din morți pe Sam și Max. Ne vedem al anul, la aceeași oră, în același loc. Vă pup, Nichiperca-i aici! [cioLAN]

STRATEGIE EMPIRE: TOTAL WAR



Chiar dacă anul acesta nu a dat pe dinafară de jocuri excepționale de strategie, totuși, 2009 nu a fost cu totul pierdut la această categorie. Din fericire, Creative Assembly și-a justificat încă o dată renumele și ne-a adus exact ceea ce așteptam de la cel mai nou titlu din seria Total War. Empire are o secțiune de strategie regăndită complet, plină de concepte interesante și de modele ale realității istorice care au contribuit semnificativ la un gameplay inteligent și la o „emoție” crescută a campaniilor. Ascultând cererile fanilor, CA a creat și epice bătălii navale 3D în timp real, perfectibile, e drept, dar foarte bune ca început al acestei noi componente a vechii serii Total War. Cu un excelent engine de tactică, dar și cu o promisiune aproape certă dată de un beta de campanie în multiplayer, Empire Total War nu și-a găsit egal în anul 2009. Prin redacție s-a insistat, totuși, ca Warhammer 40K Dawn Of War II să fie pomenit aici ca ocupant al locului doi al categoriei.

PUZZLE BRAID



Nici nu ne încheiaserăm bine socotelile cu World of Goo, un titlu excepțional dat de lumea indie, când ne-a lovit în moalele capetelor (creiere) Braid, un puzzle extrem de original și plăcut de jucat, făcut să pieptene praful de pe circumvoluțiuni și să-ți deschidă orizontul ca pe o conservă. Pictat de mână, condimentat cu animații minimaliste, dar expresive și ornat cu o coloană sonoră memorabilă, indie-ul atomic al lui 2010 a făcut numeroase victime printre inimile jucăușe. Pe bună dreptate, fiindcă pe lângă minunata istorioară alegorică spusă de-a lungul nivelurilor, Braid îți servește noi probleme legate de conceptul de timp și relația celor ce există cu acesta. Așadar, jucați-l, dacă n-ați făcut-o deja, fiindcă nu-i o pierdere, ci un câștig de timp. Menționăm aici și Crayon Physics Deluxe, dragălaș nevoie mare și copilăros precum un orc gârbovit.

MMO AION: THE TOWER OF ETERNITY



Aștept de ani de zile un surogat pentru World of Warcraft. Când am văzut pentru prima dată Aion și cu ce ne ademenește înainte de lansare, am considerat că toate căutările mele au luat sfârșit. O grafică de zile mari. O grafică de care inițial m-am speriat, considerând că un joc online se va gătui instant când se aglomerează mai mult de douăzeci de jucători în același loc. Dar m-am înșelat. Era foarte bine optimizat. M-am înșelat cu privire la calitatea gameplay-ului, care nu este deloc potrivit pentru europeni și americani. Dar despre dezamăgirile aduse de Aion voi vorbi la categoria dezamăgirea anului. Oricum, dintre toate MMO-urile lansate în 2009, Aion a fost de departe cel mai bun.

MULTIPLAYER LEFT 4 DEAD 2



Unde's mulți, puterea crește și nemortul nu sporește. Cum explici conceptul de... UNIRE... unei șlehte de ticăloși care nu pot dormi din cauza behăitului caprei vecinului. Poți adopta metoda tradițională, dar învechită, cu mănunchiul de nuielușe sau, dacă ești un Moș Ion Roată modern, cu pile la Centrul de Calcul, poți pune avansul tehnologic în slujba... UNIRII... Cum? Simplu, invită-ți învățăceii la o partidă de Left 4 Dead 2 și îți garantez că se vor uni ca posedajii până în zori de zi întru stărpirea plăgii nemoarte. Puține jocuri ne-au unit pe noi, cei patru ciobănași mioritici din redacție, cum ne-a unit Left 4 Dead 2. În modul Versus ne-a unit și mai cu spor, mai ales când am dat peste o patrulă de ruși și s-au trezit în noi spiritul național și amintirea unui căzanel de țuică ținut acum jumă-de secol de un cazac nihilist chiar de sub nasul bunicului. Pentru momentele în care vrei doar să tragi la țintă alături de amici, recomand.

RPG DRAGON AGE: ORIGINS



Baldur's Gate adus la zi, zic ei. O zi cam cenușie și încheoșată de atâtea bloom și balast literar, dar măcar nu plouă, zicem noi. Cu toate hachițele lui, Dragon Age: Origins e cel mai bun RPG al anului 2009, o calitate pe care nu i-o putem nega oricât am încerca. Și știu că am încercat, păcatele mele. E un imens pas înainte față de RPG-ul anului trecut, unde un tip între două vârste căuta alt tip între două vârste și al treilea tip între două vârste lupta lupta cea dreaptă cu vocea, wardenul cel gri e mai cu ștaif decât John „Apucă Galaxia De Guler” Shepard, iar vorbele parcă s mai dulci atunci când curg nestingherite și nu sunt stăvilite de un executiv foarte interesat de confortul literar al unor băietani cu puterea de concentrare a unei motocosiitoare. Eu zic să vă bucurați de el, căci am o bănuială că nu veți primi ceva mai bun de la marea producători de titluri AAA. Mențiunea onorabilă, desigur, ajunge la un RPG indie și de nișă (lupte pe ture, blasfemie!), Knights of the Chalice.

INDIE ZENOCASH



Jocurile indie se dovedesc încă o dată cel puțin egalul jocurilor scoase de marile corporații. Marile scule pe bascule se bazează deja prea mult de rețete deja consacrate și pare că se ferece ca de dracu' de un pic de inovație și risc. Dar cu totul altfel este în cadrul industriei Indie, unde doar dacă scoți ceva cu adevărat desăvârșit și original ești băgat în seamă. Iar Zeno Clash a reușit să fie băgat în seamă. Un art design mai mult decât curajos, puternic influențat de Hieronymus Bosch, și o poveste mai puțin potrivită pentru cei tineri, nu datorită unui erotism debordant, ci datorită ermetismului său, elementelor mitologice ascunse și substratului mai greu de înțeles de cei mici. Dacă nu ați apucat să îl jucați, nu mai pierdeți timpul.

PLATFORM
MIRROR'S EDGE

Deși competiția a fost strânsă la capitolul platform, unde Mirror's Edge s-a bătut la sânge cu Trine și Prince of Persia, până la urmă a învins. Noi suntem convinși că faptul că eroul povestirii este de fapt o eroină și că se poate îndoi în mai multe feluri decât o gumă deja mestecată a avut un cuvânt de spus la alegerea acestui joc. Oricum, este primul joc de parcour serios, cu o poveste dacă nu antrenantă, măcar interesantă și în care lumea căsca gura ca la urs când sare de pe un bloc pe altul, fapt ce a tras mult la balanță.

Acum așteptăm cu multă nerăbdare Mirror's Edge 2, mai ales că s-a promis mai multă culoare. Ne cam săturasem de atâta gri și roșu.

FIGHTING
TEKKEN 6

Jocurile cu bătaie sunt în cadrul redacției LEVEL liantul care ne ține la un loc. Restul jocurilor care au multiplayer necesită mult timp investit în ele, iar noi ducem o lipsă gravă de timp, de aceea această categorie a jocurilor este cea mai căutată în rarele pauze pe care le avem. Așa că le încercăm pe toate cu mare ardoare. Dintre toate cele care s-au perindat anul trecut pe la noi, Tekken 6 a fost cel care ne-a răpit cel mai mult timp și care ne-a făcut să ne perfecționăm cel mai mult în arta caftului. O realizare grafică ireproșabilă și un gameplay ușor de prins și foarte variat au propulsat Tekken 6 direct pe locul întâi al clasamentului jocurilor categoriei Fighting. Să nu uităm și că fiecare personaj are cel puțin 75 de scheme de luptă, care, culmea, mai și ies, element care ne ține în continuare în fața televizorului.

THE SIMS
THE SIMS 3

Sinceri să fim, plănuiam să-i dăm un premiu șugubăț cu conotații mai degrabă negative. Dar l-a prins pe cioLAN, care acum vorbește la persoana a treia. Dar se va potoli imediat. Când un joc dintr-o serie pe care-ai luat-o-n răstoață viața (deși ai făcut eforturi să-ți placă, să fii și tu în trend) te acaparează într-un asemenea hal, e semn că joculețul respectiv merită ceva mai mult decât o bătaie prietenească pe carcasă și un tratament cosmetic cu microfibră la fiecare jumătate de an. Merită un premiu pentru că ne place, pentru că e bun, pentru că peștele trage mai bine în cimitir și pentru că fantomele plătesc mai bine trubadurii nocturni.

SIMULATOR SPORTIV
FIFA 10

De ani buni, FIFA celor de la EA a fost suveranul necontestat al simuletoarelor de fotbal. De câteva ori a încercat Pro Evolution Soccer să detroneze gigantul FIFA, dar nu a reușit mai mult decât să îl zgâlțâie nițel ca pentru a-l pune pe drumul cel bun. Anul trecut, EA a sărit la cap cu o versiune mai bună decât oricând pentru jocul rege. Versiunea pentru console este cea care contează, din nefericire, deoarece, după cum am văzut în ultimii ani, variantele pentru PC sunt din ce în ce mai slabe.

GRAFICĂ
UNCHARTED 2

Nu prea există cuvinte pentru a descrie modul formidabil în care Naughty Dog a îmbinat tehnologii de ultimă oră cu o regie artistică de zile mari și, chiar dacă le-am găsi, ar fi mult prea multe, proporțional cu nivelul nebunesc de atenție pentru detalii arătat de producători. Iar după pornire, timpii de încărcare sunt ca și inexistenți, iar scenele vaste și pline de lucruri interesante. În plus, dacă primul Uncharted excela în reprezentarea apei, acum putem adăuga și zăpada. Ca-n Among Thieves n-am mai văzut nici măcar în Crysis. I-aș angaja să-mi renoveze casa. Howgh!

SIMULATOR AVIATIC
DCS: BLACK SHARK

„Simulatoriștii” au încasat-o mult mai rău decât toți gamerii nedreptățiți luați laolaltă. Dacă acum ni se pare că asistăm la moartea unui anume gen (alegeți voi unul în afară de action și FPS), ei bine, simulatorul (ăla hardcore, mă, nu păcălilele NovaLogic-ului) de zbor aproape că s-a născut mort. Simulatoarele adevărate pot fi numărate pe degete, ca dovadă această categorie, unde în acest an avem un singur concurent. Concurent pe care nici nu l-am fi băgat în seamă și am fi aruncat premiul pe geam dacă n-am fi avut în față cel mai dovedit simulator de elicopter de la Jane's Longbow încoace. Zborul e o chestiune serioasă, e minunat și înfricoșător în același timp și nu realizezi cu adevărat cât de minunați au fost acei oameni și mașinile lor zburătoare decât atunci când o decolare reușită în DCS: Black Shark te satisface mai mult decât au făcut-o toate provocările aruncate de jocurile de peste an.

SIMULATOR AUTO
NEED FOR SPEED: SHIFT \ FORZA MOTORSPORT 3

La această categorie s-au dezlănțuit atâtea discuții și argumente încât nu a existat decât o singură soluție logică: acordarea ex aequo a premiului. Două jocuri au fost considerate egale, dar fiecare mai egal decât celălalt în felul său. NFS Shift a pierdut cumva la partea de organizare a curselor și prin absența uzurii, a consumului de combustibil și a condițiilor meteo schimbătoare - ceea ce îl împinge spre arcade. Nu au fost de bun augur nici prezența anumitor bug-uri și a unei secțiuni de multiplayer cu prea puține opțiuni. Pe de altă parte, am apreciat atât de mult engine-ul de simulare auto al jocului, pe care îl considerăm cel mai evoluat de până acum, în cât am considerat că acesta este un argument suficient de puternic pentru a împinge Shift pe primul loc, alături de Forza Motorsport 3.

ARCADE AUTO
COLIN MCRAE: DIRT 2

Când l-am văzut prima dată, ne-a lăsat cu gurile căscate. Care s-au umplut, dar nu de grohotiș aruncat de vreun raliist din fața noastră, ci de plombe care ne-au picat pe rând când am văzut ce-i poate mușchiul intrale graficii în timp ce rulează fluent și pe calcuri mai vechi, cât de mișto e senzația pe care ți-o dă în timp ce te lupți cu volanul, modelul de simulare, făcut să ofere cele mai intense senzații de raliu și răspunsuri logice ale mașinii fără a frustra cu realism excesiv și necruțător. E cât se poate de variat, oferă suficiență provocare indiferent de experiența celui care-l butonează și îi lipsește doar zăpada. Aparent, Uncharted 2 a luat-o pe toată și pentru Codemasters n-a mai rămas. Să nu uităm și de Burnout Paradise.

EXPANSION
FEAR 2: PROJECT ORIGIN - REBORN

Nu ni s-a întâmplat niciodată până acum să dăm un premiu unui expansion de dimensiuni atât de mici. Dar aici nu dimensiunile au contat, ci calitatea materialului concentrat în cele patru niveluri ale Reborn. Atmosfera, grafica, momentele cinematice și storyline-ul au fost atât de bine realizate și integrate în linia deschisă de primul F.E.A.R., un shooter horror fără cusur, în cât Reborn a depășit fără dubiu jocul pe care îl „expanda”, adică al doilea titlu al seriei. Minusculă bijuterie a genului horror, acest expansion este mai bun chiar decât multe dintre jocurile cu pretenții apărute în 2009. Pe locul doi la categoria expansion nu putea lipsi King's Bounty: Armored Princess.

PREMIUL M.U.I.E.
(MOST UNIMPRESSIONING INTIMATE EXPERIENCE)
PENTRU CEL MAI PROST SINGLE-PLAYER

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Oamenii de la Infinity Ward au încercat să surprindă esența unui blockbuster hollywoodian, însă tot ce au reușit să facă a fost să ne alerge ca pe găini de la o extremă la alta, obligați să ciurim adversarii pe bandă rulantă. Acțiunea în sine este solidă, dar evoluția este atât de greu de urmărit, exagerat de rapidă și forțată, în cât nici nu apuci să te identifice cu eroii aruncați la grămadă. Drept urmare, ca urmaș al unuia dintre cele mai bune jocuri de acțiune pe care le-am jucat vreodată, Modern Warfare 2 nu este demn de numele pe care îl poartă, exceptând, poate, latura sa multiplayer. Pentru că ne-a păcut Call of Duty 4 și am refuzat întotdeauna scenariile cusute cu ață albă.

PREMIUL PENTRU IMPRESIE
ARTISTICĂ
ASSASSIN'S CREED 2

Renașterea italiană a fost mămica designului de autoturism, nave, haine și de mobilă de bucătărie. Fapt pentru care merita un tribut pe măsură. Assassin's Creed 2 face cinste timpurilor pe care încearcă să le aducă în fața canapelelor din fața consolelor de jocuri. Grafic, Ubisoft s-a întrecut pe sine nu doar prin realism, cât mai ales prin arta picturală cu care a zugrăvit un trecut fertil. Ne referim aici atât la exterioarele monumentale, cât și la cele câteva impresionante interioare de biserică și de catacombe. De asemenea, o atenție miraculoasă a fost acordată îmbrăcămintii tuturor personajelor, jucabile și ne jucabile, la un nivel al detaliului și diversității fără egal. Alături de toate s-a aflat muzica, ce a completat fericit în special escapadele din Veneția ale eroului principal. Prin acestea, Assassin's Creed 2 ne-a stărnit cel mai vârtos fiorul sensibil în 2009, urmat la mică distanță de The Void.

SUNET
BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Cu toată bunăvoința umbrelor dinamice și a iluminărilor inteligente, atmosfera unui joc nu e niciodată completă în lipsa unei sonorizări finisate. Fiecare zgomot, sunet ambiental sau piesă care rezonază în surdina poate încanta sau agasa în egală măsură - fie că vorbim de horror, aventură sau simulatoare ultrarealiste. Când talentul actoricesc al unor oameni care și-au mai imprumutat corzile vocale pentru a da viață personajelor centrale din saga Batman (Mark Hamill, Kevin Conroy) se suprapun coloanei sonore creionate meticuloasă de către Nick Arundel și Ron Fish, e nevoie de o minune din partea concurenței pentru ca latura auditivă să poată sprijini un șablon grafic la fel de convingător. Minune care, credem noi, nu s-a materializat.

DEZAMĂGIREA ANULUI
AION

Și acum despre dezamăgirea anului. Aion, chiar MMO-ul anului. Din nefericire pentru el și pentru mine, Aion nu a fost ceea ce se anunța a fi. Nu a reușit să aducă mai nimic nou. Ba chiar are niște scăpări groaznice. Obişnuit până acum cu varietate în cadrul unui MMO, am fost extraordinar de surprins să văd lipsa de conținut a acestui joc. Mare parte din levelingul care se face în cadrul Aion se face farmând în disperare aceleași locuri. O penurie de quest-uri fenomenală, jocul fiind în mare parte un grinding continuu. Măcar dacă acest grinding s-ar fi făcut în locații diferite din trei în trei niveluri, dar producătorii au ales ca din cinci în cinci niveluri să recreeze aceeași zonă, pe care să o așeze în altă parte pe hartă, să îi ofere o altă culoare și un alt anotimp. Combinația dintre lipsa de varietate a obiectelor din joc, creșterea exponențială a experienței necesare pentru a crește în nivel și lipsa de end game content face Aion-ul să fie dezamăgirea anului pentru noi.

TROFEUL PASĂREA GOTHIC
RISEN

Indubitabil, acest premiu special nu se poate îndrepta altundeva decât spre Risen, în esență același joc pe care-l butonăm încă de la primul Gothic, dar cu facelift și... lorelift, din motive de licență. Deși JoWood a ncerat să clocească oul lui Gothic 4 împreună cu Spellbound, se pare că pasărea măiastră, dar cam obosită, a răsărit tot în ograda Piranha Bytes, tăciuii lui de drept. Avem o bănuială că pasărea preferată a producătorilor Risen este Scavenger-ul, nu în ultimul rând fiindcă au apucături similare. Așteptăm perplexi Gothic 3... ăăă... Risen 2: Valea lui Miron Cozma, să mai căsăpim niște orctaci. Studenți nu batem, fiindcă pe dâșii îi doare.

HARDWARE
NVIDIA GEFORCE 3D VISION KIT

Jocurile, dar în special filmele nu mai sunt așa cum eram noi obișnuiți. Setea noastră pentru cea de-a treia dimensiune este din ce în ce mai profundă, motiv pentru care cei de la NVIDIA au creat acest kit 3D compus dintr-o pereche de ochelari și un emițător infraroșu destinat PC-urilor, pentru a ne facilita această viziune într-un mod cât mai simplu și mai realist chiar acasă. Singura condiție pe care trebuie să o îndeplinim ar fi utilizarea unui monitor ce suportă rate ale refresh-ului de peste 100 de Hz și, evident, a unei plăci grafice cu chipset NVIDIA.

JOCUL ANULUI 2009

UNCHARTED

AMONG THIEVES

Deși nu putem spune că am dus lipsă de jocuri bune și foarte bune anul care tocmai s-a încheiat, atunci când consiliul bătrânilor s-a adunat pentru a decide soarta lumii și premiile la diverse categorii și a venit momentul stabilirii marelui câștigător, s-a lăsat o liniște de mormânt. Deși cu toții am butonat și am plăcut mai multe jucării, nimeni nu putea face o recomandare pentru titlul cel mare. Cel puțin, nu cu ușurința de anii trecuți, când Portal sau King's Bounty au fost alegeri ușoare și oarecum firești.

Tăcusem în privința lui când s-au decis câștigătorii pentru action-adventure și n-am zis nimic nici măcar când i s-a acordat premiul pentru cea mai bună grafică. Păstram bomba pentru final, iar imposibilitatea de a decide a celorlalți a făcut să-mi iasă pe gură și mai ușor „Uncharted 2”. Mai trăseseră ei cu ochiul când îl jucam, ba chiar am avut spectatori de la mai toate departamentele firmei pentru care sclavagim, iar distinsa adunare jucăușă n-a avut nimic împotriva. Ba KiMO a și întărit: Uncharted 2, da! Săracul salivase cât mă jucasem

eu și-a avut și el o singură dorință: să ia acasă PS3-ul și Among Thieves în vacanța de iarnă. Dar dorințele i-au fost curmate de inamicul pudic numărul uno: Zulf, care în ticăloșia-i neasemuită, i-a răpit speranțele împrumutând Blu-ray-ul și dispărând într-un con de umbră. Singurele vești despre Uncharted 2 le-am mai primit de pe staturile profilului său online. În rest, tăcere și deznădejde.

În altă ordine de idei, deși, în mod ironic, jocul anului 2009 nu revelează zone încă necarto-

grafiante ale gameplay-ului, cei de la Naughty Dog s-au autodepășit prin munca depusă la acest titlu. Fiecare aspect al jocului, de la elementele de platforming la cele de explorare și pac-pac și până la prezentarea sonoră și vizuală este cizelat nebunește. Dar, mult mai important, ele se îmbină într-o armonie încă neegalată, zic eu, pentru a oferi o experiență de tip Indiana Jones, dar modernizată, într-un joc pe care am dorit dintotdeauna să-l butonez. De la personajele charismatice, modelate și însuflețite vocal impecabil până la

peisajele pitorești, care-ți taie răsufarea, micile momente magice precum vizitarea unui sătuc tibetan și scenele frenetice de acțiune și platforming, totul, încheat într-un ritm gândit genial, contribuie la o aventură virtuală ușor de abordat, dar foarte greu de lăsat din mână, pe care n-o voi uita prea curând. Până și banter-ul dintre personaje apare la fix și este, de regulă, savuros. Dacă adăugăm și un multiplayer superb, un fel de Modern Warfare (unu) la persoana a treia și plasat în niște peisaje cu mult mai frumoase, care te

ține lipit de controller ore bune după ce-ai terminat povestea a treia oară (credeți-mă, veți face asta), avem un joc ce poate fi criticat doar poate pentru relativa lipsă de inovație și originalitate și rare momente în care sistemul de cover dă chix. Trebuie să fi nebun să nu-i recunoști calitățile sau să posezi un PS3 și să nu-l încerci. Este, pur și simplu, unul dintre cele mai bune jocuri făcute vreodată și se distanțează de pluton în mod meritoriu. Marco? Polo!

■ Caleb

ALIENS VS. PREDATOR

Alienu', frate cu românul'

GEN FPS PRODUCĂTOR REBELLION DISTRIBUTOR FOX
INTERACTIVE LANSARE 1999 ON-LINE WWW.REBELLION.
CO.UK PLATFORME PC

În '79, cu ceva vreme înainte ca mulți dintre noi să ne fi născut, a apărut Alien, primul film al seriei, care a rămas de referință pentru generațiile ce au urmat, iar don'șoara Sigourney Weaver a jucat în rolul vieții sale. O juca pe Ripley. O supraviețuitoare. Nici nu pot să vă

povestesc filmul pentru că, dacă nu îl știți, ați păcătuit de moarte. Dar v-aș și invidia. V-aș invidia pentru senzația pe care o veți avea în timp ce îl veți viziona. Groaza, anticipația, disperarea, speranța, bucuria vor fi câteva dintre sentimentele pe care acest film de Oscar le va de-clanșa în Interiorul vostru.

Apoi, în 1987, apărea un alt film de referință al genului: Predator. Povestea vânătorului perfect. Povestea

prădătorului care vânează doar din plăcerea de a colecționa trofee cât mai impresionante. O rasă de extraterestri dezvoltată din punct de vedere tehnologic și care aleargă de pe o planetă pe alta în căutarea vânatului suprem. Mai interesant este că o fac de unii singuri, onoarea fiind mai mare dacă vânatul a fost doborât în luptă unu la unu.

În 2004, este lansat și primul film în care cele două specii apar deodată. Fanii din toată lumea cad pe spate. Nu mulți dintre cei care au văzut filmul știau că la baza sa stătea un joc ce apăruse cu cinci ani înainte. În 1999, ne jucam în disperare combinația perfectă, simbioza a două rase ce se completau reciproc. Să nu uităm și de a treia rasă, ce ar părea de umplutură, dar al cărei gameplay ne-a făcut să ni se ridice părul pe spinare. Oamenii prinși la mijloc.

Care este cel mai bun?

Jocul se desfășoară pe trei mari planuri de acțiune. Suntem băgați în exoscheletul alienului, în uniforma cazonă a marine-ului și în bluza de plasă a predatorului. Și nu știm care dintre ei este favoritul nostru. Să fie alienul oare? Alienul care nu face altceva decât să își apere cuibul de invadatorii ce vin să-l calce ouăle în picioare și să le verse sângele ce arde ca acidul? Alienul care seamănă atât de mult cu românii de altă dată, români peste care

civilizații mai puternice sau mai barbare veneau încercând să ne facă una cu pământul doar pentru că femeile noastre erau mai frumoase și mai promiscue, pentru că în grăul nostru se putea ascunde cal cu călăreț (mai mult ca sigur să facă prostii) și pentru că albastrul de Voroneț nu era albastru de Istanbul.

Și noi, la fel ca și alienul, ne apăram progeniturile și îmbucăturile cu voracitatea unui iobag legat de glie, a căruia fată trecea mai întâi prin patul pașei de Babadag, înainte să ajungă în patul lui. Patul lui Ion.

Sau poate ne identificăm cu predatorul. Acel vânător perfect, care nu are nevoie decât de lamele sale zimțate, de discul său metallic ce funcționează ca un bumerang și de tunul său ce țintește automat când pleacă la vânătoare. Ce mai, pe picior de egalitate cu orice vânat la care te poți gândi. Ah, și mai are și un sistem de cloak, care odată activat, îl face să devină invizibil pentru orice vietate cu ochii mari din preajmă. Contează și faptul că poate să vadă în beznă cea mai adâncă pentru că are vedere termică și mai are niște injecții pe care, dacă și le face, devine ca nou după ce mușcă dintr-o grenadă. Hmm... nu joacă prea fair play predatorul ăsta, nu? Dar știe de ce. Pentru că a făcut-o o dată în 1987, când s-a bătut mano a mano cu Schwarzenegger și a luat-o în bască. Iar acum nu se mai riscă, mai ales că are toate avantajele tehnologiei la îndemână și nu e niciun arbitru prin preajmă să-l tragă la răspundere și să-i dea un cartonaș galben sau poate chiar roșu. Să fim sinceri acum, dacă ai fi sigur că nu te vede nimeni și că nu te trage nimeni la răspundere, nu ai băga mâna în cutia milei ca să îți cumperi un Wii? Recunoaște, lepră! Ești mai predator ca predatorul!

Ajungem și la cel mai slabist dintre cele trei, la reprezentantul rasei umane. Mai mic cu un cap decât competitorul său, mai fragil, mai încet, mai prost pregătit și mult MULT mai speriat. În principiu, se poate vorbi despre el ca despre cel mai prost din curtea școlii. El este cel

căruia l se fură sendvișurile, care ia castane pe coridor în pauze, care se sperie și face stop respirator dacă cineva se uită cruciș la el, dar ia numai zece ca să le arate el lor mai încolo. Dar acum se bazează pe prietenul său, pulse rifle-ul. Este arma care are de departe cel mai cunoscut sunet din industria cinematografică și a jocurilor pe calculator. Este sunetul cu care eu asociez nopți de groază și teroare petrecute în fața calculatorului, ascultând bîpăitul radarului și tresărind la fiecare zgomot din preajmă. Campania cu oamenii din AvP este de departe cea care îți pune inima în funcțiune. Chiar dacă gameplay-ul cu cellalți doi are momente în care e mai spectaculos, cel în care te joci cu marine-ul te menține atât de în priză tot timpul încât preferi nivelul constant de adrenalină pe care ți-l oferă față de boost-urile ocazionale ale predatorului sau alienului.

Aceasta a fost prima mea frică în momentul în care am instalat din nou jocul. Că îmi va apărea deformat pe ecran. Dar nu! Toate bune și frumoase.

Singura sa problemă constă în faptul că încă nu suportă multiplayer, dar suntem asigurați că în curând va urma un patch și ne vom putea alarga în liniște și pace (vorba vine) pe tarla internetului. Să nu vă speriați și voi ca mulți alți tineri ai momentului când totul se va mișca fascinant de repede. Nu este un bug datorat sistemelor prea puternice actuale. Nu, așa mergea jocul și atunci. Pe vremuri, FPS-urile erau rapide.

Koniec

Alienul și field of view-ul său unic



OPEN SOURCE FIRST PERSON SHOOTERS

Alternativa pentru săraci (și nu numai)

Dacă sunteți în căutarea unei experiențe diferite sau pur și simplu nu aveți cum să vă atingeți de shooter-e ca Unreal Tournament 3 sau Modern Warfare, merită să încercați unele dintre cele mai bune FPS-uri open-source disponibile la ora actuală. Sunt gratuite, nu au cerințe mari de sistem, iar pentru a le juca aveți nevoie de o simplă conexiune la internet.

WARŚOW

WWW.WARŚOW.NET



Dacă vreți să aveți șanse împotriva săltăreților care îi colindă serverele, ați face bine să vă familiarizați cu salturile acrobatic și alunecările pe pereți specifice carniagului pixelat din WarŚow.

Deplasarea continuă prin alunecare, salturile în zig-zag pe pereți și balustrade sunt mișcări esențiale în timpul jocului. Și nu cumva să vă treacă prin cap că puteți sta la pomană, pentru că acțiunea este atât de rapidă, încât n-ai cum să împuști mai mult de doi iepuri înainte să fi observat și lichidat imediat. Câteva salturi inteligente sunt suficiente pentru un jucător experimentat să străbată jumătate de hartă. Cheia reușitei este să fii mereu în mișcare și cât mai imprevizibil cu putință, tutorialele ajutând mult în acest sens.

WarŚow vine, de asemenea, cu o mulțime de moduri de joc, cum ar fi Duel, Duel Arena, Free for All, Capture the Flag, Team Deathmatch, Clan Arena și Race, iar comunitatea de modderi modifică în mod constant oferta. Duel este echivalentul turneului din Quake, aici sub alt nume, Clan Arena scoate în evidență lupta între diverse clase (Grunt, Camper și Spammer), fiecare cu un comportament diferit în teren, în timp ce Race pune doi concurenți să se întrecă între ei de la un capăt la celălalt al unei hărți. Restul modurilor de joc nu au niciun secret pentru oricine a jucat vreodată un shooter online. De remarcat că WarŚow poate fi jucat și în compania boților și arată foarte bine pentru un joc care are la bază engine-ul Quake II. Evident, puternic modificat. Este deosebit, foarte alert și, mai presus de toate, gratuit.

Tremulous

TREMULOUS.NET



Spre deosebire de foarte coloratul și zurbagiul WarŚow, Tremulous este un FPS multiplayer futurist și mai sumbru din punct de vedere vizual, amintind de Unreal Tournament, însă are la bază engine-ul Quake III. Interesant este modul în care se desfașează ostilitățile dintre cele două tabere pe care le pune față în față, oameni și extraterestri, ambele echipe fiind nevoite să construiască o bază sau cel puțin elementele esențiale ale uneia pentru a putea face față măcelului. Cât despre obiectiv, acesta este unul cât se poate de simplu – eliminarea tuturor adversarilor și distrugerea punctelor lor de respawn. Astfel, o echipă bună va avea întotdeauna în componența sa nu numai atacatori, dar și jucători dedicați construirii și apărării bazelor, strategia jucând un rol important. Extraterestrii atacă aproape întotdeauna doar de la mică distanță, unele unități fiind capabile să escaladeze chiar și pereți, în timp ce oamenii pot ataca de la distanță cu arme de foc.

Poți deveni mult mai puternic parcurgând o serie de etape și astfel să deblochezi arme mai bune, dacă joci din perspectiva umană, evoluția răsplătind unitățile extraterestre cu putere fizică și abilități sporite. Masacrarea adversarului este răsplătită cu credite, în cazul oamenilor, și cu puncte de evoluție, în cazul extraterestrilor, ce pot fi folosite pentru a achiziționa noi arme sau a evolua într-o bestie mai fioroasă.

Open Arena

OPENARENA.WS



La fel ca și Tremulous, Open Arena folosește engine-ul Quake III, dar nu vine cu o rețetă proprie, ci încearcă

să recreeze jocul cu același nume. Rezultatul întrece orice așteptări, Open Arena reușind să surprindă cu succes esența și atmosfera jocului din care se inspiră, începând cu meniurile și terminând cu stilul de joc. Atât de mult, încât oricine a jucat vreodată Quake III se va simți la fel de bine și în Open Arena, fiind familiarizat deja cu mecanica sa de joc. Nici măcar armele și modul în care acestea se comportă nu sunt departe, arsenalul incluzând chiar și puternicul BFG, ca să nu mai zic despre modurile de joc, oferta cuprinzând clasicele Free for All, Team Deathmatch, Tournament și Capture the Flag. Poate din aceste motive serverele Open Arena sunt foarte populate. Există, însă, posibilitatea de a-l juca și offline, în compania boților, care în cazul de față sunt extrem de ageri și cu spirit de inițiativă. În fine, grafica este exact cum te-ai aștepta să fie în cazul unui joc bazat pe engine-ul Quake III, pe care îl mai și imită. Personajele, ca să dau doar un exemplu, sunt bine modelate, având în vedere bătrânețea engine-ului, iar hărțile sunt foarte variate. În concluzie, Open Arena merită cu prisosință jucată, măcar pentru a vă aminti de vremurile de odinioară, însă oricum ar fi, distracția este garantată.

Alien Arena

ICCOLUS.ORG/ALIENARENA/RPA/



Încheiem cu un alt FPS cu aromă SF numai bun de jucat în multiplayer, dar ai căruia eroi bizați și speriați de bombe par desprinși din filmul Mars Attacks. Important și de lăudat este faptul că, odată cu fiecare nouă versiune lansată, gameplay-ul a devenit din ce în ce mai acapant, chiar dacă o parte dintre modurile de joc nu sunt o noutate. Alien Arena ne rezervă, însă, câteva surprize plăcute. Astfel, pe lângă Deathmatch, Team Deathmatch, Team Core Assault, All out Assault și Capture the Flag, mai avem Deathball și Cattle Prod. Dacă primele nu mai au niciun secret pentru fanii FPS-urilor online, restul sunt cludate nu numai prin denumire, ci și ca gameplay. Este suficient să știți că Alien Arena bagă și niscaiva vaci extraterestre la înghesuială ca să vă faceți o idee despre ele, iar apoi să descoperiți singuri restul. Evident, pentru ca tabloul să fie complet, nu avea cum să lipsească și un arsenal cel puțin la fel de bizar. Astfel, unelte aducătoare de moarte ale marșienilor noștri includ tot felul de pocnitori interesante, cum ar fi un blaster greoi, un disruptor fulgerător sau un lansator de rachete ce pot urmări ceafa adversarului. It's fun!



Yo Ho Ho Cannon

And a bottle of BUM!

<http://www.gameshot.org/?id=4230>

Oricât s-ar chinui anumite companii să ne spele creierii, piratul adevărat nu e mucoșul care trage filme și muzică de pe net. Nu, un ticălos de mare are corabie, tunuri și o poftă nebună să treacă prin forturile amiralității ca un cuțit fierbinte prin unt ecologic.

Prin urmare, îți fac cunoștință cu Yo Ho Ho Cannon, fiul bastard al lui Raft Wars și al lui Diablo Nșpe. Sau, cel puțin, eu asta deduc din gameplay. Pentru că tatăl și-a înzeștrăit odrasla cu unghiul de tragere și puterea loviturii, ba i-a oferit și trei tunuri care bubuie alternativ. Din păcate, Diablo și-a băgat coada în codul jocului și a turnat discret puțină adrenalină (vreo 666 de butoaie, să fie băiat subțire). Așa că strategia pe ture s-a cam scufundat sub tirul artileriei inamice. N-ai timp să stai un an și-o vară să-ți potrivești tirul. Ochești repede, tragi repede, treci repede mai departe. Sau te scufunzi în mod eroic, pentru că tunurile adverse nu iartă.

Așa că trebuie să te decizi: încerci o lovitură măiastră care, ajutată de ricoșeurile din decor, să nimerească fix în butoiul de pulbere și să sfărâme apărarea? Sau o dai naibii și tragi din toate forțele, doar-doar vei pulveriza inamicul cât mai repede? Fiecare să-și răspundă singur. Dar cât mai repede, pentru că timpul nu iartă. Și dacă pierzi vremea pe gânduri, în curând vei răspunde doar „băldăbăc!”

Zwingo

Lord Yoyo, defender of the Great Ball

<http://www.kongregate.com/games/Kabomb/zwingo>



În copilărie, eram ferm convins că singura utilitate practică a unui yoyo era să-mi pocnesc colega de bancă în cap. Chestie de-altminteri foarte plăcută, pentru că scoțea o avalanșă de sunete fascinante. Întâi un poc sec (eu presupuneam că e din cauza vidului dintre urechile ei), urmat de un urlet preluuuuuu și foarte plăcut urechilor mele. Bine, predica și urecheala de după erau mai puțin plăcute, dar asta conta mai puțin. Băzâitul continua toată ora, ceea ce mă făcea să mă simt destul de cool. Parcă aș fi avut propriul meu aparat de radio care prindea mai mult purici decât emisiuni. Ceea ce făcea orice radio românesc din vremea aia, deci eram în pas cu moda.

Bine, și care-l legătura dintre cap și jocul de față? Păi e făcut cu cap. Ai o bilă imensă și albă într-un cerc și o aperi de asaltul negrelor cu un yoyo. Mi-a plăcut fizica, mi-a plăcut grafica, mi-au plăcut ideile de upgrade-uri. Și mi-a plăcut în mod deosebit cum poate fi pusă ideea în practică. De la apărări subtile, devieri lejere și lovituri în plină forță și până la un balet complicat și fascinant. E imposibil să descriu combinațiile posibile, așa că mă rezum să zic doar atât: testează cu încredere!

The Forest Temple

Army of Two, versiunea puzzle

<http://www.gameshot.org/?id=4256>

Am observat o chestie foarte interesantă înăștia doi ani (cum trece vremea!) de când scriu rubrica de față. Jocurile fătoase sunt mai mult niște stupidități colorate, iar cele în care grafica e doi pixeli și-o linie pot fi geniale. Karoshi Suicide Salaryman arată oribil și m-a ținut treaz toată noaptea. Hide The Fart (un concept absolut aerian) încă face furori prin diferite birouri de calculatoști. Și exemplele ar putea continua, dar spațiul în pagină e limitat, asta ca să nu mai vorbesc despre lenea mea de-a căuta în arhivă. Și asta e nelimitată.

Joculețul de azi poate arăta simplist pentru plodul agasant și crescut în spiritul lui Anisotropic Cel Mare. Și poate că asta m-a și făcut să-l testez, în speranța că teoria emisă în paragraful de mai sus e corectă. Și a fost. Fireboy e un pui de piroman capabil să treacă lejer prin foc și să dispară instant într-o picătură de apă. O fi alcoolic, că numaiăștia fac urât la H₂O. Watergirl e o picătură șugubeață care întrușipează virginitatea: te-ai ars? Ai dispărut!

Ce au în comun? Alergia la bălțile de oaze și chefel de-a trece din nivel în nivel și din labirint în labirint. Într-un mod cooperativ, pentru că unul singur nu poate rezolva puzzle-ul-nivel nici să-l bați. Pui mintea la contribuție, intuiești secvența corectă de acțiuni, ți-aduci aminte că știi să joci și arcade și, cel mai important, găsești pe cineva care să controleze celălalt personaj. Pentru că jocul poate fi al naibii de fun în doi.



Bucketball 2

Bilele știu să sară. Indiferent de culoare

<http://armorgames.com/play/4833/bucketball-2>

Să ne lămurim de la bun început: Herman Hesse a scris „Jocul cu mărgele de sticlă” pentru că era un n00b incapabil să scrie un amărât de cod în Flash. Din fericire, lumea a evoluat, cărțile au rămas să se prăfuască și niște oameni plictisiți că în NBA sunt doar negri și-au făcut propriul lor joc de baschet.

Sistemul e simplu și foarte simpatic: ai bilele, treaba ta cum le duci la țintă. Adică în găleată. Poți să-i stabilești forța și traiectoria, poți s-o miști elegant stânga-dreapta sau poți să le combini rapid pe amândouă pentru o lovitură de maestru. Știu, e ciudat în primele cinci minute, pentru că sistemul de control poate părea cam smucit și făcut din topor. Cam este. Dar nu-i bai, că te obișnuiești repede și ignori referatul pe mâine. În definitiv, ai o scuză beton: „Mă scuzați, doamna profesoară, dar m-am jucat cu biluțele aseară. Vreți să vă arăt?”



Jack the Ripper

10 minutes a la mona

9A.M. This seems like such a horrible hour to get up because, well, it is. But then again Jensen did call me over to discuss some things about the following investment into the 1st annual research program and he is my superior, with a difference of 13929,89 credits that is, but my superior nonetheless. To think that an idiot like him has a bigger Standard Value than me is almost insulting. I mean his IQ is barely over 150 and his parents were barely division managers at the end of their career.

Coffee. That helps. I still wonder how he got an apartment in the 3rd Central District of New New York. I mean you need an SV of well over 1 million credits to get that but if I'm correct he must have around 560-570 thousand tops. Maybe he knows some people in the over 5 million SV. I got to ask him about it but I have to be subtle. I can't have that brain damaged monkey realize that I'm interested in his position.

Friends. No one has them anymore. Why bother? I mean you either way end up realizing that he either has a bigger value than you have or a lower one. Either way you end fighting about it. The perfect vision of capitalism. Everyone is interested in only 1 thing – Get your SV up. The TV never shuts up about it. I can still see my e-mail box in front of my eyes, filled with great new ways of improving your SV scores at the annual testing. I just have to easily slide over that 1 million mark and I'm good for 5 years then. Once I get over the 10 million mark I'm virtually untouchable.

The Mona Lisa. To think I have such a painting in my living room. I look at it but I don't see what all the fuss was about. It did cost my salary for 3 months but in a way I think it was worth it. To think that only my book collection is worth more than the house I live in. And it was expensive. I mean I'm a resident at the 121st floor of the Empire Building in the 5th Central District. To think that art lost any value after the war. No one is interested in paintings or books anymore. Must be the fact that their value cannot be determined and any good capitalist must know how much something is worth – even if we are to talk about people.

10 minutes later I was in the lobby of Jensen's building. The guardian recognized me.

"He is in his apartment Mr. Beckett!" he said while nodding his head as a greeting to me. "Thanks", I

said but in fact I wasn't really thankful. I knew he was in his apartment, I checked before leaving that he was home and didn't call me over just to mess with me. He does that sometimes.

She looks nice. That red dress, God, I wish I had some way to see through it. I bet she doesn't care about her SV. Beauty did remain the same, with or without the introduction of the SV. Anyone can appreciate a beautiful person.

I get into the elevator and press the button. Walking down the hallway towards the apartment I have a strange feeling. I don't really know what it is but something tells me something has gone terribly wrong here and that in a way or another I'm walking right into it. Too bad genetic manipulation cannot rid us of paranoia. That would be helpful in such an occasion.

I let the door scan me. It recognized me as a person Jensen put in his friend list thus giving me access to his apartment. How nice! I don't have anyone on the friend list. Not even my parents come to visit but then again I think that is understandable as I called them both idiots for not trying to increase their SV despite their obvious higher IQ.

I enter the apartment. I move towards the living room trying to see where that genetic accident is lurking. Well he wasn't lurking anymore that's for sure as his head met, and breached, the barrier imposed by a round glass table in the middle of the living.

Quite a lot of blood. I think he might be dead. I am no doctor but when 1 gallon of blood is splattered across a beautiful Persian carpet, something tells me the former owner of the blood is not going to move anytime soon. I calmly walk towards the mini bar and help myself to some J&B. I'm not stressed. I mean why should I be? The Virtual Intelligence of the apartment must have triggered the alarm and scanned the apartment as soon as it discovered something is wrong with Jensen. Also his chip will have sent a distress signal towards the nearest hospital when he started losing blood.

The police have a clear crime scene and I am free to roam around now while waiting for them to arrive. Might as well make myself a drink. I sit down on the couch. Who would be intellectually challenged enough to try to get away with murder these days? I

mean they catch you. Everyone has these darn chips in them, somewhere hidden, God knows where, which tell anyone with some influence where you are, what you eat, who you meet. It contains bank account details, place of employment, current residence. Even if you don't have one (which I seriously doubt as the Global Federal Government is very strict about this) the moment something like this happens all the cameras in the building and in the entire district come online and start recording.

They say that the cameras don't work if nothing bad happens, they just idle around capturing information only every other minute or so but that information is deleted after a while if it has no use. I would like to believe that but somehow I think that's why my paranoia took off with the news flash about a guy finding evidence his entire life has been recorded by the cameras in his apartment. I mean sure he was a hacker and he got the info by some means more or less illegal but still.

I finished the J&B and go to pour myself another glass. No reason to leave because the police would either way look me up and want to talk to me. Let's see where his papers from the office are. I might find that project he was talking about.

Crap. Crap. Hmm... more crap. Oh there it is. Blablabla, the Company must grow by, God is this guy, I mean, was this guy for real? Let's see. Hey. His bank account statement! Let's see. What?! 2.309 million credits?! His value is 4 times bigger than mine? But, that's just impossible. I mean at the last test we took together he was barely above me and I thought about getting my hands on some enhancers to increase my SV but slowly. A few hundred thousand at once max, but to increase it like this. The enhancers nudged me over the 500 thousand mark. But this...

Maybe they were onto him for cheating at the tests. Maybe they realized he cheated and wanted to cut him off. That's what happens when you cheat. You don't go to prison. You go straight to the morgue and some poor idiot takes the fall for your death. The government is never to blame. I mean how could it? But that means they might be onto me as well. Maybe he didn't call me. Maybe they left the message and I was to take the fall for it.

This way it's 2 birds with one stone since the pen-



alty for murder is death. Of course there are only maybe a dozen of cases a year on the planet thanks to the monitoring systems, but still.

Most of the time you will see some idiot who can't tell left from right being charged. It's obvious for anyone who bothers listening to them that they are innocent but the chip and the cameras are always against you. But who killed him?

Maybe it was that woman I saw when coming up. She didn't look G. but her attitude sure said something along the lines "I'll mess you up real good!" Something is telling me she was talking to me.

FUCK! OK, calm down. This won't happen to you. You were careful. The level of the enhancers was too low to be detected by the chip. Also you fried the damn thing beforehand to make sure nothing would happen. Then how do they know. It boosted my IQ just a little, just over 170, but not so much as to make an impact. How could they know? Maybe they caught the guy who sold me the stuff. GOD! And everything was going so well.

As I moved to the table where Jensen was turning a pleasant color of pale blue, I heard the sirens outside. I had about 1 more minute before they stormed the place, lights in my eyes, electroshocks to subdue the evil criminal, me, and before the media had my picture plastered across every newspaper on the planet and every TV station. For today at least.

Yet the chance of having an entire planet watch me in astonishment, while wondering what made me do it, was not so pleasant. To be honest I would have enjoyed it more to sit at home watch the face of someone else appear on Candid Camera. Those shows were funny. SNAP OUT OF IT! Ok, what now. Well, I might as well pour myself another glass of J&B. Chances are it will be my last one. I could kill for a cigarette to be honest. I know they cut down your SV but an execution does that usually better.

They storm the place, as predicted. They use their shock guns on me, as predicted. Everything goes black just after a short, but intense, burst of pain, not predicted.

Everything is blurry. The woman who I saw earlier, I think, is sitting in front of me. It looks to me like a police car but considering how my head hurts it could be the Buckingham Palace, whatever's left of it at least, and I couldn't tell the difference.

"Take it easy", she says. Her voice is just as beautiful as she is yet somehow that doesn't do much for my headache and I did sense a bit of superiority in her voice. Well why not? I mean she has the hour's idiot under arrest. I would be smirking at the intellectually challenged ape who would try to pull a fast one too.

"It will slowly wear off. Want a cigarette?"

I nod. It hurts. I should've said yes.

"You should have just said yes. That looked like it still hurts"

I know, I told to myself. "Sorry I don't get shot with a stun gun on a regular basis. Kind of the reason I broke up with my ex girlfriend." Poor attempt at a joke. Her unchanged expression confirmed my darkest fears.

"Could you give me a light?"

"Sure. Here you go. You feel any better?"

As I inhaled the throbbing lost in intensity. "Yes", I somehow managed to answer. "So, it's Court, then a series of movies with me starring in them, and Jensen co-starring, followed by credits and maybe the name of the director? I would like to see him, OR her for that matter."

"You can crack jokes in a situation like this? You are in for murder you know?"

"Well in a way it comforts me to know that Jensen's SV abruptly dropped a few minutes before mine. And the prospect of maybe living a nice and long life without being forced to laugh at his poor excuses for jokes seems like I found a raison d'être just before the end."

"So we were right. You had a motive."

"Well I think I had a motive just as strong as the next guy, but it's really unimportant since you have my sweet old face on record and the chip saying that I went in, lets say 10 minutes before I actually got there, but that can easily be arranged. I hated the guy but making fun of him was more than enough to keep me busy."

"Just as we thought. Your current IQ and SV do not do justice to your intellect. But then again trying to cheat at the tests also does not do justice to it. If you were as smart as we predicted you would have realized that Jensen will go overboard with the enhancers and you would end up doing the same dumb mistake and ending up in your current predicament."

"Well the only problem was that I didn't know his real value. If I knew I would have moved to a different firm even if that would have downgraded my SV for 1 year, but it's dangerous to work with idiots."

"You see, Mr. Beckett, we were waiting for just a moment like this. Jensen would have called you over for drinks and while you were on your way the problem would, how should I put this, solve itself."

"The only thing that bothers me Mrs. ..." I look at her but she doesn't really seem willing to give me her name, "is why that guy asked me over. I mean if his value was indeed over 2 million then he was head of section so not my superior.

If my value were that high I would simply ignore the rest of the mob under 1 million."

"For someone so smart, you sure are dumb Mr. Beckett. And it's Mrs. Gangther. He was considering you to be a friend."

"Come on, I'm a dead man. You could at least stop making fun of me. He wouldn't know the difference between a friend and a cookie in a million years."

"Well you said it yourself. If you had such a huge value you would not even consider other human beings, yet he still enjoyed your company. He was considering you to be his friend. Which makes this murder a lot more vicious. To kill your one and only friend Mr. Beckett? That's a big no-no."

"Spare me the details and pass me another cigarette." I reach for another one and she gives me the light. "So, when are we going to arrive at the station?"

"We are not going to the Police Station, Mr. Beckett. We are going straight to prison to make arrangements for your execution."

"You people move really fast I got to give you that. It's almost as if you were expecting it."

"We were Mr. Beckett. A man of your intellect should know by now what is really going on. Anyway you still have only a part of the picture. We don't want to kill you, permanently. Just for a little while."

If I hadn't been holding the cigarette with my hand I would have dropped it from my mouth. "You want to do what?"

"We want to kill you. But it's up to you whether that is going to be a permanent state or just a temporary phase as you will be moving on with things. You see, Mr. Beckett you are far too valuable to be discarded like this. Of course if you are equally dangerous, which up to this point you rather were, then we will make the process of the execution go as planned."

"So you mean, if I agree to something then you will kill me but you will bring me back? What for? And if I don't agree I'm dead? Well if I think about it either way I take it a temporary version of meeting the guy with the scythe is either way preferable to the one in which he talks me through the entire process and were to grab a ticket for a kickass boat ride."

"Yes Mr. Beckett. It's entirely up to you."

"But why would I get such a choice?"

"Well you see the chip that is in you is not only there to monitor you but to dumb you down so to speak. It drops any form of artistic or intellectual endeavor in order to keep you a quiet little lamb. You parents knew, or at least suspected, the chips also

have such ability and that is why they never crossed a certain step. If your father, an M.D. in Applied Physics had an SV of bellow 500 thousand credits, when with his abilities he could easily go over 1 million, and your mother, published writer and winner of the last Nobel prize for literature, had as well under 500 thousand, they knew that it's better to keep quiet and do your thing in private instead of making a fuss, as they say."

"So you mean, they intentionally kept their petty jobs and salaries in order not to attract attention?"

"Well of course Mr. Beckett. You see your mother wrote 12 other novels in her spare time. Never published. She believes only she and your father know about them. She has over 20 paintings just sitting in the basement and your father is working on a high energy fusion system which could ensure almost free energy to the entire planet. Everything is highly theoretical at the moment but still. We kept a close eye on them. The reason why they don't want anything published is the fear of losing it all."

"So you say that, they could easily be worth more than... 10 million credits?"

"I'm saying that with what they have created lately they could move the planet with them. They have no value in our books. But obviously not in a bad way. We tried to recruit them but they politely refused and unlike you we could not attack them in any way to

force them. We didn't want them to know we were onto them. We want them to continue what they are doing now, but in silence. You on the other hand show great potential but we wanted to make sure to grab you when you are ripe and when you still haven't realized your true potential. We wanted you for us."

"What could I possibly do?"

"Mr. Beckett. Please don't make me repeat myself. You are a genius. Our first tests on you proved us correct. And a multivalent one as well. That would mean you could become great in any field. Whether that would be math, physics, chemistry or any form of art. You could achieve anything in any of those fields."

"Then why did you dumb me down with this darn implant?"

"People are over-occupied with their individualities. Nations, states, religions, belief systems and rules. Everything must be assigned to someone. The reason why World War 3 was almost upon us was the differences which started showing more and more with the great Oil Crisis of 2047. The world's leading governments couldn't let that happen so the idea for the Global Directorate was put into action along with the development of the Standard Value System which would measure each human being's capabilities and aptitudes in terms of money thus slowly negating things such as heritage, religion and race.

Everyone would be equal, or the more correct term would be in-equal because of the system. Everyone would be in a race against everyone else. People wouldn't form into great alliances and so forth, but be divided. The reason why you don't have any friends is that you fear they would have a bigger SV than you, or if they were to have a lower SV you would look down on them. The reason why you don't have a wife is that reproduction never truly interested you as much as advancing in your career. You see Mr. Beckett we have taken an ancient old principle in put it in practice in a non-violent way."

"Divide and conquer. If there is a unique state but everyone is fighting everyone, yet everyone is being watched by that unique state there will be unity in..."

"In the state. No wars, no crimes, and that oh so priced individuality everyone talks about becomes nothing more than a memory of the past."

"But why would you keep such great minds down?"

"Mr. Beckett I am seriously starting to doubt you intellectual capabilities. How do great nations and empires fall? The main reasons are not outside influences but those which come from the inside. Also by leading a country as a dictatorship people have one common enemy if everything goes bad.

WHAT ARE
YOU
LOOKING AT?





The dictator. This is when great minds shine. They lead the masses to a revolution. The best example would be the Soviet revolution of 1917 when the people fought against the royal house. But then again communism started along the same path without realizing it. The dictator was a man of such power and influence that he was not the target of his own people but the target of other countries as well. By taking anyone with such great abilities on our side, the only side which is clearly defined, we keep the masses at bay."

"So the entire system according to which anyone could reach the highest positions is just a dream... All nothing more than smoke and mirrors?"

"Oh Mr. Beckett, please give us more credit for our achievements! We are leading the planet yet they

don't even know they are being led. And those who know join us or simply disappear. What will you do Mr. Beckett?"

"So he considered me to be a friend. Take the chip out."

She removes the chip and my headache returns. She tells me it will be a while but I should regain complete function of all my cerebral activities and functions to the level they were designed to work at. My parents. Always looked down on them. But they knew. They knew and I didn't. The fact that 99% of the globe doesn't know as well doesn't give me much comfort for I should be smarter than the other 99% but it turns out I'm nothing more than another sheep afraid of the butcher.

"So what now?"

"Now, SV won't be your main concern anymore but rather how to improve on it... and some other things as well."

"Other things..." I light a cigarette. She said SV won't be a concern anymore so why not light one. For the first time in my life I will actually know what it means to be free...

"One more thing Mr. Beckett. The facility in which you will be working, does not allow smoking..."

Or not...

pSYoniK

www.level.ro

Pentru ca tu să obții **FOTOGRAFII SPECTACULOASE**, îți oferim
16 PAGINI ÎN PLUS

Teste foto-video | Sfaturi de fotografiere | Soluții practice



Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă online revista pe
www.chip.ro/librarie

MOTOROLA BACKFLIP

Este posibil să găsești acest nou model de smartphone și sub denumirea Motorola Motus, însă Backflip mi se pare mult mai reprezentativ. De ce? Ei bine, majoritatea telefoanelor prevăzute și cu tastatură folosea de obicei tehnologia slide. Adică, cele două componente ale telefonului culisau elegant una peste cealaltă. Cei de la Motorola vin cu o idee proaspătă și folosesc metoda rotirii unei componente peste cealaltă, de aici și denumirea. Dispozitivul în sine nu este rău, ba dimpotrivă. El oferă un ecran TFT touchscreen generos de 3,1 inchi, include sistemul de operare Android 1,5 (Cupcake) și sumedenia de funcții și opțiuni pe care le întâlnim la majoritatea telefoanelor din această categorie. De menționat este faptul că Motorola Backflip oferă suport pentru carduri de memorie de tip microSD de până la 32 de GB. Vom vedea pe repede poa-

un viitor cât de te fi umplut astfel de card, mai ales că ne așteptăm să fim „bombardați” foarte puternic de o sumedenie

de aplicații scrise pentru acest sistem de operare.

Specificații

- Rețele: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900 / HSDPA 850 / HSDPA 1900 / HSDPA 2100
- Ecran: TFT, touchscreen – 256.000 culori, 320 x 480 pixeli
- Accelerometru: DA
- Camăra foto: 5 megapixeli (2592 x 1944), autofocus, LED flash, Geo-tagging
- Sunet: MP3, eAAC+, WAV, WMA9
- Video: MP4, H.263, H.264, WMV9
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, WLAN
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- Radio FM inclus: NU
- GPS: DA, A-GPS
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1400 mAh
- Stand-by: până 315 ore
- Talk time: maximum 6 ore

IVICTROLA IPHONE TOUCH AMPLIFIER

Dacă, așa, câteodată, într-o zi mohorâtă și ploioasă îți trece prin cap să îți imaginezi cum se bucurau oamenii în trecut de sunetele plăcute ale gramofonelor, ei bine chiar poți să o faci. iVictrola este un simplu amplificator audio destinat playerelor iPod sau telefoanelor iPhone. El nu are nevoie de energie, iar grație atrăgătoare sale „goarne”, sunetele redade de către playere sunt amplificate natural. Fiind o piesă realizată în serie limitată, automat și prețul este pe măsură, însă ce nu fac oamenii de dragul artei?

Preț: 650 Lei



SAMSUNG PL150

Să faci o poză a devenit un lucru banal. Din ce în ce mai multe aparate includ cel puțin un senzor CMOS capabil să capteze chiar și pentru o fracțiune de secundă momente interesante din viața noastră. Acum foarte multă lume a început să pună accentul și pe calitate, iar de aici încep discuțiile. Zeci de megapixeli sunt puși la bătaie, o sumedenie de accesorii, plus o grămadă de producători entuziasmați și nerăbdători să inoveze și să-și pună rezultatele pe tavă în fața noastră.

Cei de la Samsung nu fac excepție și oferă un model nou de cameră foto compactă ce include nu unul, ci două ecrane LCD. Alături de cei 12,4 megapixeli de care dispune senzorul optic, camera Samsung PL150 include și un al doilea ecran LCD amplasat în fața camerei. În această configurație, poți realiza extraordinar de simplu auto-portrete. Într-o excursie cu prietenii, de obicei cel care face pozele rămâne pe dinafară. Cu această cameră te poți include fără probleme în poza de grup, grație celui de-al doilea ecran. Urmărind imaginile pe el, se pot face încădrări mult mai reușite și astfel nu trebuie să

ceri ajutorul vreunui trecător pentru a face o poză.

Pentru ușurință în utilizare, producătorii au inclus și o funcție cu rol de stabilizator de imagine dual, unul optic și unul digital.

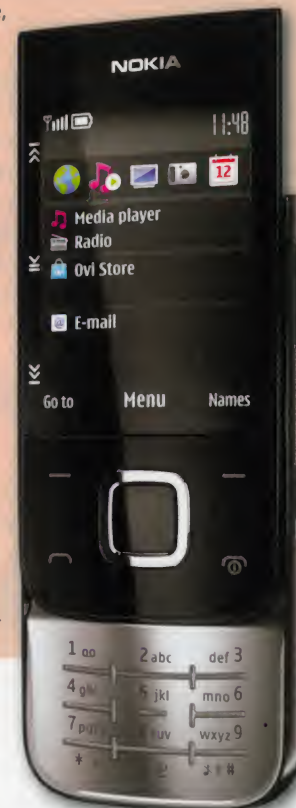
Printre alte îmbunătățiri ale acestei camere se numără și funcția SmartAuto. Aceasta are rolul de a verifica în permanență compoziția fiecărei fotografii, pentru a se obține rezultate cât mai bune, eliminând pe cât posibil erorile de nefocalizare, decolorare sau întunecare a imaginii.

Pentru prim planuri poți folosi funcția de zoom, iar grație opticii incluse se poate atinge o valoare maximă de 5x.



NOKIA 5330 MOBILE TV EDITION

Mulți dintre noi avem în dotare cel puțin un telefon mobil, iar o bună parte dintre acestea sunt capabile să redea pe micile lor ecrane lor clipuri audio-video. În afara celor filmate cu ajutorul camerei foto încorporate, clipurile pot fi importate și din alte surse. Din păcate, în cele mai multe cazuri, clipurile „importate” trebuie convertite într-un format cunoscut de către telefon, bineînțeles la o rezoluție mai redusă. În timp, entuziasmul utilizatorilor de a petrece timp zilnic pentru a-și încărcă memoria telefonului cu clipuri noi scade considerabil. Pentru a oferi to-



Specificații

- Rețele: GSM 850/GSM 900/GSM 1800/GSM 1900/UMTS 850/UMTS 1900/UMTS 2100
- Dimensiuni: 101 x 48 x 14 mm
- Greutate: 113 grame
- Ecran: TFT, 16 mil. culori, 240 x 320 pixeli
- Camăra foto: 3,15 MP, (2048 x 1536, autofocus, LED flash)
- Sunet: MP3, w-AAC+, WMA, Polifonic
- Video player: MP4, H.263/H.264, WMV
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G
- Mesagerie: SMS, EMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- Radio FM inclus: NU
- GPS: DA, cu RDS
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1000 mAh
- Stand-by: până 350 ore
- Talk time: maximum 7 ore 40 min.

tuși o mână de ajutor, unii producători precum Nokia oferă device-uri capabile să recepționeze posturi TV live. Astfel, fără bătăi de cap și timp pierdut cu diversele conversii, ai mereu acces la emisiuni și programe transmise pe internet sau wireless.

Nokia 5330 Mobile TV Edition face parte din această categorie și tunerul DVB-H și DVB-T încorporat își face treaba de minune. Așteptăm să apară din ce în ce mai multe posturi TV ce emit digital și pe teritoriul nostru.

LIGHT TOUCH

Dacă vedem lucruri trăsnete doar în filmele SF, asta nu înseamnă că ele trebuie să și rămână acolo. Compania Light Blue Optics a reușit să ducă la bun sfârșit producția acestui device, ce se aseamănă în primă fază cu un mic proiector. Alături de lumină, acesta emite și câteva unde laser transparente ce ne permit să interacționăm mult mai ușor cu el. Practic, imaginea poate fi proiectată pe orice suprafață, iar simplul fapt că interacționăm cu acea imagine nu rămâne fără rezultat. Cel mai elocvent caz este proiectarea unei tastaturi virtuale, prin intermediul căreia putem lucra sau comunica cu alte persoane.

Imaginea proiectată nu are o rezoluție foarte mare și, mulțumită funcției de autofocus, se asigură o imagine clară și detaliată indiferent de suprafața pe care este proiectată. Proiectorul în cauză include și un senzor Wi-Fi pentru conectare la internet și un modul Bluetooth pentru a interacționa cu alte dispozitive. Memoria internă este de 2 GB, iar cu ajutorul unor carduri de memorie poate fi extinsă până la o capacitate maximă de 32 de GB.

Light Touch include și un acumulator ce-i conferă o autonomie de aproximativ două ore. Rămâne să vedem și ce aplicații vor apărea pentru astfel de echipamente.



**COMANDĂ
ONLINE NOILE
APARIȚII DE
CARTÉ și ai**

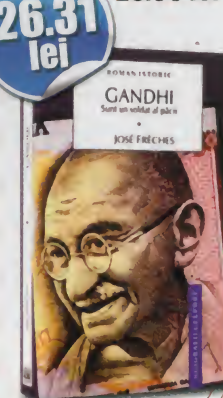
până la
**20%
REDUCERE**

Editura Casa
~~57.90 lei~~



46.32 lei

Editura All
~~29.90 lei~~



26.31 lei



26.31 lei

Editura All
~~29.90 lei~~



26.31 lei



24.64 lei

Editura Curtea Veche
~~28.00 lei~~

Detalii pe www.chip.ro/librarie

SAMSUNG C3510 GENOA

Acest nou model de telefon confirmă practic continuarea seriei de terminale mobile deschise cu succes de către Samsung Corby. Noul C3510 Genoa se va comercializa doar într-o paletă coloristică mai sobră, semn că se dorește atragerea unor clienți care vor

să aibă la îndemână un telefon

mic, simplu și

ușor de folosit,

fără a atrage

atenția asupra acestui lucru.

Ușurința în utilizare este pusă în evidență și prin

implementarea unui ecran TFT de tip touch-screen, prin

intermediul căruia se poate naviga extraordinar de ușor prin opțiuni

și meniuri. Fiind un telefon atât de ușor de folosit, producătorii nu s-au chinat foarte tare să îl ofere cu prea multe aplicații preinstalate, cu excepția unui utilitar

ce-i oferă utilizatorului posibilitatea de a fi mereu în contact cu prietenii și cunoștințele din rețelele virtuale de socializare.

Ușurința în utilizare este pusă în evidență și prin implementarea unui ecran TFT de tip touch-screen, prin intermediul căruia se poate naviga extraordinar de ușor prin opțiuni și meniuri.

Fiind un telefon atât de ușor de folosit, producătorii nu s-au chinat foarte tare să îl ofere cu prea multe aplicații preinstalate, cu excepția unui utilitar ce-i oferă utilizatorului posibilitatea de a fi mereu în contact cu prietenii și cunoștințele din rețelele virtuale de socializare.

Ușurința în utilizare este pusă în evidență și prin implementarea unui ecran TFT de tip touch-screen, prin intermediul căruia se poate naviga extraordinar de ușor prin opțiuni și meniuri.

Fiind un telefon atât de ușor de folosit, producătorii nu s-au chinat foarte tare să îl ofere cu prea multe aplicații preinstalate, cu excepția unui utilitar ce-i oferă utilizatorului posibilitatea de a fi mereu în contact cu prietenii și cunoștințele din rețelele virtuale de socializare.

Ușurința în utilizare este pusă în evidență și prin implementarea unui ecran TFT de tip touch-screen, prin intermediul căruia se poate naviga extraordinar de ușor prin opțiuni și meniuri.

Fiind un telefon atât de ușor de folosit, producătorii nu s-au chinat foarte tare să îl ofere cu prea multe aplicații preinstalate, cu excepția unui utilitar ce-i oferă utilizatorului posibilitatea de a fi mereu în contact cu prietenii și cunoștințele din rețelele virtuale de socializare.

Ușurința în utilizare este pusă în evidență și prin implementarea unui ecran TFT de tip touch-screen, prin intermediul căruia se poate naviga extraordinar de ușor prin opțiuni și meniuri.

Fiind un telefon atât de ușor de folosit, producătorii nu s-au chinat foarte tare să îl ofere cu prea multe aplicații preinstalate, cu excepția unui utilitar ce-i oferă utilizatorului posibilitatea de a fi mereu în contact cu prietenii și cunoștințele din rețelele virtuale de socializare.

Specificații

- Rețele: GSM 850/GSDM 900/GSM 1800/GSM 1900
- Dimensiuni: 103 x 55 x 13 mm
- Greutate: 92 grame
- Ecran: TFT touchscreen, 256.000 culori, 240x320 pixeli
- Camăra foto: 1.3 megapixeli (1280x1024)
- Sunet: Polifonic, MP3, WMA, AAC+
- Video: MP4, H.263/H.264
- Transfer date: GPRS, EDGE
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- Radio FM inclus: DA, cu RDS
- GPS: NU
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 960 mAh
- Stand-by: până 720 ore
- Talk time: maximum 10 ore

MOTION PC REMOTE



Cred că toată lumea știe cum arată un controller pentru consola Wii. O bună parte e posibil să îl fi „vănturat” nițel prin cameră pentru a scoate cele mai bune punctaje în jocurile Wii. Pe aceeași idee s-a lansat și această telecomandă/controller, însă pentru PC. De ce să nu îți controlezi perfect calculatorul de la o distanță de până la 15 metri? Ai control absolut asupra tuturor funcțiilor pe care le-ar putea face un mouse obișnuit.

În funcție de mișcările pe care le faci din mână, poți controla eventuale prezentări PowerPoint sau chiar filme și jocuri. Totul e să ai un ecran destul de mare pentru a merita să dai din mâini de la distanță. Prețul unui astfel de gadget cu senzor de mișcare inclus este în jur de 130 de lei.

BIONIC EAR

Ete joci în zilele noastre de-a spionii că nici măcar nu îți vine a crede. De exemplu, dacă ești adeptul conversațiilor la distanță ori preferi să asculți ce vorbește lumea din jur, atunci cu o astfel de „ureche” bionică poți face acest lucru. Kitul are în componență și o pereche de căști prin intermediul cărora poți asculta sunete produse la o distanță de 20 sau chiar 30 de metri. În funcție de zgomotul din mediul ambiant, calitatea sunetelor poate fi afectată, însă dacă urmărești o sursă de sunete ceva mai puternică, acestea pot fi ascultate chiar și de la o distanță de 100 de metri. Pentru că munca de spion se bazează mult și pe dovezi sau, pur și simplu, îți plac la nebunie trilarurile unei păsări, cu această armă secretă poți înregistra sunetele recepționate în calupuri de câte 12 secunde. Astfel le poți asculta ulterior ori de câte ori dorești. Eu zic că sunt 140 de lei bine investiți.

■ Bogdan S



www.level.ro

Citește în ediția de februarie

FOCUS

COVER STORY

REVIEW

CLASAMENTE

PRACTICĂ

TESTE ȘI TEHNOLOGII



HTC HD2:
Bijuterie
sau eșec
lamentabil?

Comandă online revista pe www.chip.ro/librarie



De la nisip
la procesor

MĂESTRIE

Fie jocul cât de dur, parcă altfel îl parcurgi când te simți stăpân pe situație. Nu zic că e rău cu tastatura, însă cu un gamepad poți face mult mai multe. Există totuși și câteva circumstanțe atenuante, ce țin de tipul jocului sau de obișnuința de a folosi un astfel de dispozitiv, însă timpul le rezolvă pe toate. Faptul că poți reduce o întreagă tastatură la doar câteva butoane este un câștig enorm, mai ales că timpul de reacție devine mult mai scurt. Printre avantajele mai putem adăuga și un grad destul de ridicat de mobilitate. Una e să stai concentrat, cocoșat și „legat” de birou, iar alta e să stai relaxat, într-o poziție confortabilă într-un fotoliu și să te bucuri de o experiență plăcută pe care ți-o pot oferi jocurile preferate. Gamepad-urile au suferit totuși puține modificări față de modelele lansate cu ceva timp în urmă. Încă se mai caută o configurație sau o formă cât mai ergonomică, una care să fie compatibilă cu cât mai multe persoane. Mi se pare un efort în zadar, mai ales că noi, prin construcția noastră, avem preferințe diferite. Astfel, când vine vorba să achiziționezi un gamepad, e bine să faci o mică probă înainte. Felul în care îl ții în mâini, poziția și ușurința cu care poți să atingi butoanele sunt elemente de bază pentru a alege un produs bun și potrivit. Așadar, ne-am dat de trei ori peste cap, am răscolit nișel prin jobenul magic și am scos câteva sugestii de care poți ține cont în momentul în care te hotărăști să dobândești o experiență diferită a jocurilor, din perspectiva unui gamepad.

Bogdan S



SPECIFICAȚII:
Conectare: Wireless
Compatibil: PC
Insertii cauciuc: NU
Feedback: Vibrații
Trăgaci progresiv: NU
Alte funcții: Optimizare Consum Energie
Preț: 249 Lei

**Logitech
Cordless
Rumblepad II**

SPECIFICAȚII:
Conectare: Wireless
Compatibil: PC / XBOX 360
Insertii cauciuc: NU
Feedback: Vibrații
Trăgaci progresiv: DA
Alte funcții: Modul Stick Reversibil
Preț: 132 Lei

**Saitek Cyborg
Rumble Pad**



**Logitech
Chillstream
Controller**

3



**Thrustmaster Ferrari
Wireless 430 Scuderia**

4

SPECIFICAȚII:
Conectare: Wireless
Compatibil: PC / PS3
Insertii cauciuc: NU
Feedback: NU
Trăgaci progresiv: DA
Alte funcții: Limited Edition
Preț: 141 Lei



SPECIFICAȚII:
Conectare: Cu Fir
Compatibil: PC / PS2 / PS3
Insertii cauciuc: NU
Feedback: Vibrații
Trăgaci progresiv: NU
Alte funcții: Modul Stick Reversibil
Preț: 94 Lei

**Saitek
PS2700
Rumble Pad**

5



**Speed Link
Strike3
SL-4443**

7

SPECIFICAȚII:
Conectare: Wireless
Compatibil: PC / PS3
Insertii cauciuc: DA
Feedback: NU
Trăgaci progresiv: NU
Alte funcții: Funcție Turbo
Preț: 129 Lei



**Genius Wireless
GRANDIAS12V**

9

SPECIFICAȚII:
Conectare: Wireless
Compatibil: PC / PS3
Insertii cauciuc: NU
Feedback: Vibrații
Trăgaci progresiv: NU
Alte funcții: Funcții Macro
Preț: 89 Lei



**Thrustmaster
T-Wireless
Rumble
Force**

6

SPECIFICAȚII:
Conectare: Wireless
Compatibil: PC / PS2 / PS3
Insertii cauciuc: DA
Feedback: Vibrații
Trăgaci progresiv: NU
Alte funcții: Butoane Programabile
Preț: 113 Lei



**Gembird
Cordless Gamepad**

8

SPECIFICAȚII:
Conectare: Wireless
Compatibil: PC
Insertii cauciuc: DA
Feedback: NU
Trăgaci progresiv: NU
Alte funcții: Încărcare acumulatori prin USB
Preț: 59 Lei



Canyon CNG-GP1

10

SPECIFICAȚII:
Conectare: Cu Fir
Compatibil: PC
Insertii cauciuc: DA
Feedback: Vibrații
Trăgaci progresiv: NU
Alte funcții: Funcție Turbo
Preț: 43 Lei

Mionix Naos 5000

Laser!



După cum era de așteptat, cu acest nou model de mouse am ajuns și în liga întâi, liga superioară în materie de mouse-uri de gaming. Cel puțin așa cataloghează cei de la Mionix acest „superstar”. Noul Naos 5000 promite să ofere multe, iar cei care tind spre perfecțiune în materie de computer gaming trebuie să aibă în vedere un astfel de mouse. Se știe că lucrurile bune și interesante nu se dau chiar pe ochi frumoși, lucru de altfel confirmat chiar de comercianți, dar și de cei care au creat acest mouse. Ei tind să bată cât mai sus, acolo unde aerul rarefiat priește de minune unor modele de mouse-uri de gaming ieșite de-a lungul timpului pe poarta unor fabrici de renume ca Microsoft, Logitech etc.

Mionix Naos 5000 este un mouse foarte bine gândit și realizat. Denumirea sa este inspirată din numele unei stele foarte mari și foarte strălucitoare din galaxia noastră. Legătura foarte strânsă între denumire și acest produs este foarte ușor de remarcat chiar în momentul în care îl conectăm la calculator; în mod miraculos, mouse-ul prinde viață și automat i se aprind toate „beculețele”. Inițial, ele sunt de culoare verzui, însă în funcție de modificările și setările personalizate de către utilizator, acestea pot afișa și în alte nuanțe.

Ergonomia unui mouse poate spune multe despre

el, iar în cazul lui Mionix Naos 5000 sunt de-a dreptul impresionanți. Mi se potrivește ca o mână. Are o formă foarte comodă, am mereu la îndemână fiecare buton, iar materialul semicauciuc ce-l acoperă îmi conferă o aderență foarte bună și necesară chiar și după o lungă perioadă de timp. Grijă la detalii și calitatea construcției încearcă să justifice pe de-o parte anumite costuri. Pe de altă parte, vorbim și de tehnologia înglobată. Ca să te iei la trântă și să și rezisti să te bați cu titanii de pe acest segment de mouse-uri, trebuie să ai arme foarte bune și puternice. În primul rând, trebuie să poți oferi personalizare, iar găselnița este foarte simplă. Un sistem de greutate și distribuție optimă a greutății mouse-ului în funcție de modul în care fiecare utilizator crede că poate obține performanțe. Odată rezolvată această problemă, trecem în revistă specificațiile armei de foc principale. La modă este acum laserul, deoarece oferă mereu, indiferent de condițiile de lucru, aceeași calitate și precizie. În cazul lui Naos 5000 avem un laser de calitate, capabil să „citească” chiar și cele mai mici detalii de pe orice suprafață. Datorită celor 5040 dpi ai senzorului laser inclus în acest mouse, un gamer profesionist va obține mereu cele mai bune rezultate în orice competiție. Pentru susținerea

acestei performanțe, producătorii au inclus o tehnologie secretă, S.Q.A.T. Asta înseamnă că un „creier” stă mereu de gardă și analizează compoziția suprafeței pe care acest mouse este folosit. În funcție de rezultatele obținute, ajustează automat anumiți parametri ai mouse-ului, având ca rezultat o precizie și o sensibilitate foarte ridicată.

În mod normal, pentru a-l utiliza, nu este necesară instalarea vreunui driver. Totuși, dacă ești genul căruia îi place să își bage degetele peste tot și dorești să știi mereu ce și cum, producătorii au pus la dispoziție pe site-ul propriu un set de drivere și o aplicație prin intermediul căreia se poate realiza un alt set de reglaje. De exemplu, se pot crea anumite profiluri în funcție de stilul de joc al fiecăruia, se pot programa toate cele șapte butoane pentru diverse funcții și se pot regla și cele trei valori ale DPI-ului pentru senzorul laser ce pot fi selectate în timpul jocurilor. Odată realizate aceste setări, vor fi salvate în memoria internă a mouse-ului sub forma unor profiluri, astfel că, pe viitor, reglajele vor fi identice chiar dacă dorești să conectezi mouse-ul și la alt calculator.

În lumea reală, adică luat acest mouse și pus la muncă „silnică”, sunt sigur că vei fi foarte încântat de prestația lui, mai ales că specificațiile sale sunt dintre cele mai bune. Să auzim numai de bine... în competiții... unde cunoscătorii știu de ce.

Ofertant: PC-Coolers.ro, Preț: 329 Lei

SteelSeries Siberia V2

Un V2 în toată splendoarea lui

În foarte multe cazuri, un sunet de calitate poate reprezenta până la 50% din gameplay-ul unui joc. Să luăm spre exemplu un joc de aventură, unde fiecare foșnet, fiecare sunet din depărtare participă la atmosfera jocului. În această ecuație intră multe necunoscute:

acustica jocului, calitatea hardware a plăcii de sunet și a sistemului audio etc. Toate sunt în strânsă legătură, însă nu mai într-o configurație potrivită putem să ne bucurăm de acele efecte speciale cât mai naturale cu puțință.

Recent, cei de la SteelSeries au lansat versiunea a doua a celebrei game de câști audio dedicate jucătorilor înrâiți. SteelSeries Siberia V2 dorește să continue succesul obținut acum câțiva ani cu prima variantă, iar pentru acest lucru au mai fost adăugate o serie de facilități și îmbunătățiri. În cazul Siberia V2 s-a luat în considerare nu numai partea de design și de ergonomie. Au fost aduse modificări la sistemul de redare a sunetului, s-au instalat speaker-e de 50 de mm cu o impedanță de 32 de ohmi și acum oferă un răspuns în frecvență între 10 și 28000 de Hz.

În ceea ce privește microfonul, acesta este de tip omnidirecțional, iar pentru un design deosebit producătorii au ales un model retractabil, ce poate fi „ascuns” într-una din câști atunci când nu aveți nevoie de el. Ergonomia a fost și ea ușor îmbunătățită, partea de contact între câști și urechi fiind realizată dintr-un material foarte ușor, acoperit ulterior cu o textură din piele foarte fină.

Împreună cu suportul de susținere ce se adaptează foarte simplu după forma capului, se obține o pereche de câști foarte plăcute, foarte confortabile, permițând utilizarea lor chiar și pentru o perioadă mai lungă de timp.

SteelSeries Siberia V2 dispune de conectori de tip jack, însă pentru a obține un efect de surround virtual 7.1 producătorii

au inclus și o placă de sunet externă conectabilă pe unul

din porturile USB, creând astfel o experiență audio mult mai intensă în timpul jocurilor. Cu această placă de sunet sau fără ea, poți să le utilizezi și pentru a asculta melodiile preferate, chiar dacă, spun producătorii, SteelSeries Siberia V2 sunt optimizate pentru gaming.

Ofertant: extreme-computers.ro, Preț: 479,9 Lei



Construiește un sistem Home Cinema la cele mai înalte standarde!

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă online revista pe

www.chip.ro/librarie

SteelSeries Merc Stealth

Armament performant de luptă

Majoritatea gamerilor folosește două arme ca utensile principale în luptă cu inamicii virtuali: mouse-ul și tastatura. Cei care utilizează volane, joystick-uri sau gamepad-uri sunt cei mai meticuloși, cei care vor mereu să experimenteze senzații noi și plăcute din fiecare scenă pe care un anumit joc le-o oferă. Așadar, luptătorii de rând, care își dau viața pe mâna unei tastaturi, trebuie să aibă una care se ridică la nivelul așteptărilor. O tastatură obișnuită nu este antrenată pentru astfel de condiții grele de muncă din viața unui jucător profesionist. Cei de la SteelSeries le dau o mână de ajutor și pun la dispoziția acestora un device jumătate tastatură, jumătate mașină... de adunat frag-uri bineînțeles. Partea de tastatură ne e mai mult decât familia-

ră. Partea interesantă o reprezintă zona celor 34 de butoane extra, dedicate jucătorilor împătimiți. Ele au din start un regim special și acest lucru se remarcă la o simplă privire. Unghiul de 11 grade sub care acestea sunt poziționate față de celelalte taste standard oferă o ergonomie sporită, facilitând o experiență gameristică intensă pentru o perioadă lungă de timp. Tot la capitolul ergonomie sporită adăugăm forma și distanța dintre tastele „speciale”. Acestea sunt poziționate într-un mod cât se poate de inteligent, ceea ce îți permite să reacționezi mult mai precis într-o confruntare neașteptată. Spre deosebire de „amatori”, jucătorii profesioniști sunt în priză independent de ora la care are loc confruntarea. Pentru războaiele nocturne, producătorii nu îți pun la dispoziție o pereche de ochelari cu night-vision, ci dotează această tastatură cu iluminare sub taste.



Intensitatea luminoasă poate fi și ea reglată în funcție de mo-

surile fiecărui utilizator.

Un alt avantaj pe care această tastatură SteelSeries îl oferă jucătorilor este acela că poate juca și rol de prelungitor... adică pune la dispoziție 2 porturi USB și 2 conectori audio complet auriți pentru o pereche de căști și microfon.

Cum orice personaj este unic în felul său, SteelSeries Merc Stealth poate fi personalizată și programată cu ajutorul aplicației SteelSeries Z Engine. Prin interfața oferită de acest program se pot crea foarte ușor combinații și macro-uri cu diferite taste de care jucătorul are nevoie în timpul acțiunii.

Gata de luptă?

Ofertant: extreme-computers.ro, Preț: 209,9 Lei

Sony Alpha 550

Eu v-am mai spus că e vremea DSLR-urilor și prin urmare piața va fi inundată de modele de aparate foto din această categorie. Calitatea fotografiilor realizate cu astfel de camere este net superioară, deoarece, cel puțin din punct de vedere tehnologic, sunt superioare oricărei alte forme de tehnologie foto. Evident, nu vom rămâne aici, însă la ora actuală profesioniștii lucrează cu așa ceva. Ce ne facem însă noi, ceilalți, care nu suntem inițiați în tainele fotografiilor, însă totuși vrem să realizăm fotografii la fel de bune? Ei bine, putem să ne gândim la acest model de cameră foto. Sony Alpha 550 este o cameră dintr-o serie foarte lungă de modele Alpha. Totuși, acest model se caracterizează prin... ușurința în utilizare. Bineînțeles, profesioniștii vor mereu să realizeze fotografiile după bunul plac. Mereu sunt cu degetele prin meniuri, mereu stau să regleze expuneri, timpi de răspuns, focus etc. Noi, ceilalți, trecem pe „Auto”. Este un mod extraordinar de inteligent. De fapt, o bună parte din banii cheltuiți pe astfel de camere sunt pentru „creierul” artificial care lucrează din greu pentru a scoate chiar și din mâinile unui novice o fotografie de calitate. Trebuie să recunoșc că, odată cu acest model, percepția asupra modului Auto îmi este complet schimbată. Un profesionist care lucrează numai în modul Manual ar pierde o grămadă de timp să ajungă la același

rezultat ca cel obținut de camera foto dintr-un simplu clic. Există și câteva funcții ajutoare. În funcție de felul în care dorim să facem fotografia, putem alege între scenariile predefinite. Există foarte multe moduri în care putem folosi această cameră foto. Se pot face o sumedenie de reglaje, încât mie nu îmi ajunge această pagină doar pentru a le înșira. Vreau doar să subliniez prezența unei noi versiuni mult îmbunătățite a stabilizatorului de imagine, faptul că fotografiile pot fi salvate atât pe carduri de tip SD, cât și Memory Stick, existența unui Teleconvertoare adevărat și, nu în ultimul rând, a unui senzor CMOS de 14,2 megapixeli care merită



toți banii.

După cum am zis, rezultatele sunt impresionante și, pentru oricine dorește să realizeze fotografii de calitate, Sony Alpha 550 este una dintre cele mai bune alegeri. Fii inspirat, alege cu grijă și un obiectiv pe măsură și astfel ai garantat un produs ale cărui rezultate nu te vor dezamăgi. Go pro!

www.level.ro

Belkin Wired 10/100 Network Router

Ușor și fiabil

In ziua de astăzi, e destul de ușor să ajungi pe net. Dacă încă ești în dubii și nu știi prin ce minune nu ai o conexiune la internet acasă, atunci a venit momentul să faci acest pas. Știu că mulți utilizatori mai puțin experimentați au o oarecare frică de nou. Să nu se strice, să nu facă ceva rău sunt temerile care macină astfel de persoane. Ei bine, orice s-ar întâmpla, sunt extrem de puține șanse ca acea problemă să nu poată fi reparată. Așa că, liniștiți-vă. Mai există temerea unora că, dacă se conectează pe net, vine lupul cel rău și le fură datele. Slabe șanse, însă dacă vrei să dormi mai liniștit la noapte, ei bine, pune la bătaie un astfel de router. Este foarte mic, se configurează extrem de simplu, iar din două clicuri ai activat un firewall și astfel ești pus la adăpost. Doar cu acest nou model de router F5D5231uk4 de la Belkin poți partaja respectiva conexiune la internet cu până la 4 calculatoare datorită switch-ului 10/100 încorporat. Spuneam că se poate configura foarte simplu. Ei bine, există două metode. Una clasică, prin intermediul unui browser web, și una obișnuită, prin instalarea unei aplicații proprietare. Cea de-a doua variantă este extrem de



intuitivă, iar opțiunile principale sunt explicate într-un limbaj comun.

Cu Belkin Wired

10/100 Network Router poți să

faci cam tot ce e nevoie pentru o rețea de acasă. Alocă automat adrese IP pentru fiecare calculator pe care îl conectezi, asigură o bună comunicare și transfer al datelor în cazul în care sunt folosite aplicații de tip VoIP sau jocuri online.

Pentru un plus de siguranță, poți verifica corectitudinea setărilor sau, dacă dorești să realizezi ceva mai complex, poți oferi acces către meniul de configurare al router-ului unui prieten sau specialist care se poate afla chiar și în alt oraș. Din moment ce i-ai transmis adresa IP a acestuia, numele de utilizator și parola, el îți poate accesa doar meniul router-ului în care îți poate oferi asistență pentru a te ajuta la configurare. Fiecare port de conectare al router-ului este de tip auto-sense, ceea ce înseamnă că poți conecta atât calculatoare, cât și alte echipamente de rețea fără a-ți face griji că ai avea nevoie de vreun cablu special. Navigare inteligentă!

Ofertant: Partenerii Belkin, Preț: 199 Lei

Logitech Gaming Keyboard G110

QWERTY pentru gaming



Ne bucurăm că cei de la Logitech au decis să lanseze și produse dedicate nouă, gamerilor. Până una-alta, să vedem de ce le-a luat atât de mult să lanseze acest produs. În primul rând, tastele sunt mult mai robuste, realizate dintr-un material plastic mult mai rezistent. Pentru a fi și mai ușor de folosit și de dibuit prin întuneric, toate butoanele sunt iluminate. Vestea bună e că iluminarea poate fi reglată atât ca intensitate, cât și ca nuanță. Fie că le vrei albastre, mov sau galbene, acest lucru este posibil. Un jucător înrăit

vrea să fie cât mai activ și mai în mijlocul acțiunii. Ca să rezisti, trebuie să cunoști o sumedenie de combinații de taste, iar în nebulia creată pot apărea greșeli. Pentru a veni în ajutorul nostru, cei de la Logitech au programat o aplicație prin intermediul căreia pot fi create anumite macro-uri care pot conține combinații de până la 36 de taste individuale. E o nebulie, însă e mai bine să știi că le ai, decât să ai nevoie și să nu le poți crea.

Pentru a-ți conecta această tastatură la calculator ai nevoie de un port USB. Nimic deosebit până aici. Partea interesantă este că ea include și un hub USB în care îți poți conecta orice alt device USB (mouse sau memory stick) mult mai simplu. La fel se întâmplă și cu sunetul. Logitech Gaming Keyboard G110 include și o placă de sunet, ceea ce conferă un grad de libertate sporit pentru cei care vor să își conecteze mai simplu căștile sau microfonul.

Ofertant: Partenerii Logitech, Preț: 259 Lei

Bogdan S

CHIP
special

Sfaturi pentru familiarizarea, utilizarea în condiții de siguranță și optimizarea noului sistem de operare Windows 7



Comandă online revista pe
www.chip.ro/shop

Caută revista la chioșcuri și în rețeaua Poștei Române (județele Alba, Brașov, Covasna, Harghita, Mureș, Sibiu)

Titlu: The Year's Best Science Fiction (vol. 5)

Autori: Gardner Dozois

Colecție: Nautilus



Gardner Dozois (n. 1947 Salem, Massachusetts) este singurul editor care a fost onorat cu cinci-sprezece Premii Hugo (record absolut). Astfel, Gardner Dozois este în acest moment cel unul dintre cei mai buni editori profesioniști din toate timpurile. Între 1984 și 2004, a editat prestigioasa revistă Asimov's Science Fiction. După retragerea de la conducerea editorială a acestei publicații, Gardner Dozois a devenit editorul seriei de antologii The Year's Best Science Fiction, publicată anual din 1984. Pentru activitatea sa în cadrul acestei antologii SF a primit cinci-sprezece Premii Locus. În calitate de scriitor a fost distins cu două Premii Nebula pentru povestirile The Peacemaker (1983) și Copilul dimineții (1984), apărute în Almanahul Anticipația, 1986. Antologia The Year's Best Science Fiction, publicată de Editura Nemira în cinci ediții, este considerată o "venerabilă instituție" a SF-ului.

15 premii Locus pentru cea mai bună antologie a anului

„În elaborarea celei de-a douăzeci și patra ediții a celei-brei antologii, editorul-veteran Gardner Dozois a păstrat formula folosită pentru toate volumele precedente: a selectat numai ce i-a plăcut în mod deosebit. Absența unor norme editoriale mai stricte ar putea surprinde, dar simțul său desăvârșit în recunoașterea excelenței în ficțiunea speculative l-a ajutat an de an să-și alcătuiască legendara antologie. Și nici anul acesta nu dă greș. [...] Veterani și lupi tineri deopotrivă dau seriei care poartă stindardul avangardei SF aceeași vitalitate și prosepție ca la primul volum.”

Booklist

„Gardner Dozois este, desigur, bunicul antologiilor anuale [...]. Antologia sa, mare cât o cărămidă, [...] este singura publicație a genului care poate fi considerată un «canon».”

Strange Horizons

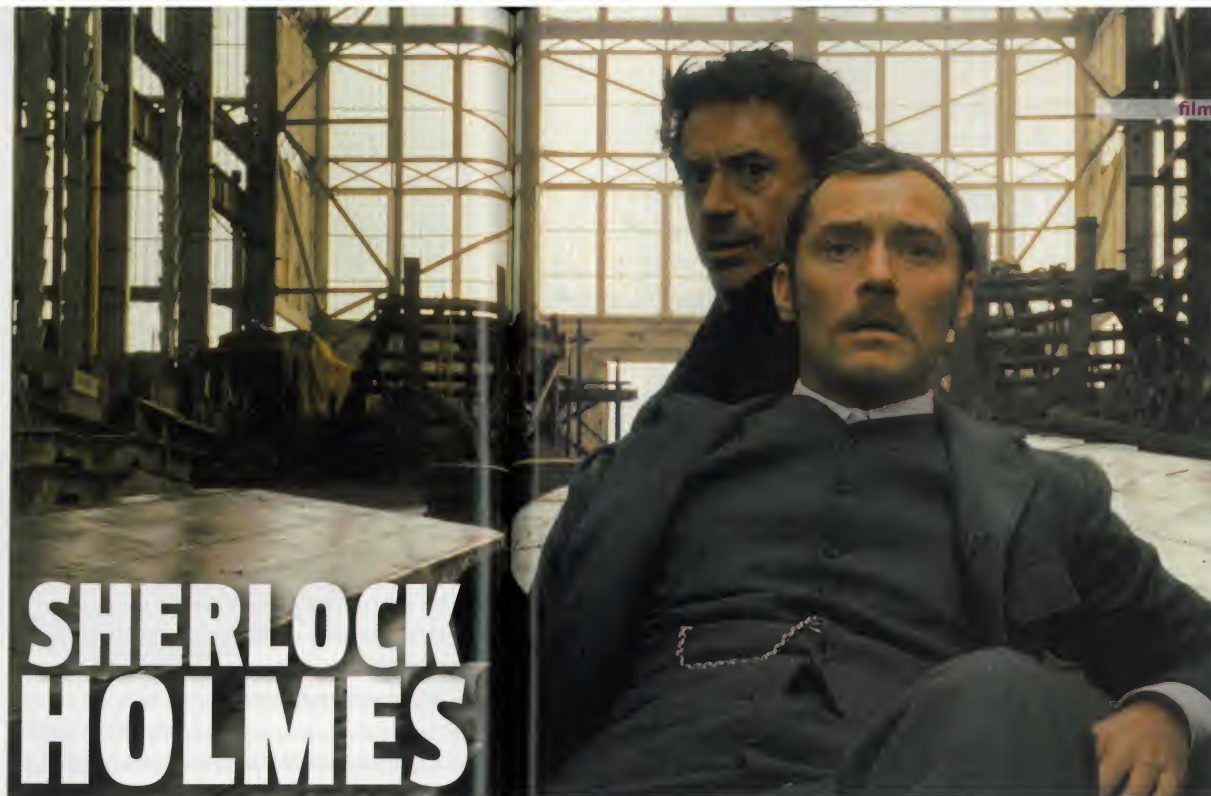
„Seria antologiilor Dozois rămâne obligatorie pentru oricine iubește genul SF, sau dorește pur și simplu să-i ia pulsul actual. Volum de referință, spectrul larg al povestirilor și stilurilor reprezintă o garanție solidă că nici cel mai sofisticat și pretențios cititor nu va fi dezamăgit.”

Publishers Weekly

CÂȘTIGĂTORII LUNII DECEMBRIE

Cei cinci câștigători ai concursului NEMIRA, ediția decembrie, ce a avut ca premii cinci romane Dsifuncția Realității de Peter F. Hamilton, sunt: **Crețu Dragoș Lucian** din Pitești, **Romila Mihai-Marius** din Iași, **Lica Grațian Tiberiu** din Craiova, **Manta Andrei** din Iași și **Enache Aurel Eduard** din Albești.

Info: Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728



Puțini sunt cei care n-au auzit de spiritul deductiv inegalabil al faimosului Sherlock Holmes, un labirint spectaculos de logică și umor englezesc, dar încă nu e prea târziu. Aproape întotdeauna urmat de loialul nara-tor în cazul povestirilor lui Arthur Conan Doyle, doctorul Watson, genialul detectiv a impresionat generații întregi de cititori prin umorul tonic în orice epocă și construcțiile logice elaborate. Așa că acum, atât profanii cât și entuziaștii de școală veche se pot delecta cu cea mai hollywoodiană ecranizare a uneia din cele mai conservatoare opere de literatură ușoară – prin scene de acțiune, o cinematografie convingătoare și un scenariu destul de dinamic, care tratează lupta dintre superstiție și știință, Guy Ritchie obliterează cu desăvârșire canonul operei. Nu vă alarmați însă – blockbuster-ul nu e lipsit de șarm, iar interpretările lui Robert Downey Jr. în rolul lui Holmes, Jude Law în rolul lui Watson și Mark Strong în rolul antagonistului, Lordul Blackwood sunt foarte potrivite pentru un film de divertisment. Micile gaguri, șiret-

licuri incorporate în scenele de luptă sau aplicarea unor principii științifice drăguțe pentru a împinge povestea mai departe fac din pelicula de față un film comercial de succes, care deși s-ar putea să repugne elitistilor, va surâde oricui poate să ignore canonul mult mai sensibil al Memoriilor originale. Unde mai pui că efectele speciale la scară largă, o descriere ridicolă și totodată fină a loviturilor aplicate în artele marțiale neortodoxe înainte de desfășurarea reală a acestora, precum și explicarea raționamentelor detectivului, împetritează unul din cele mai distractive filme de consum pe care am avut ocazia să le vizionem.

Zuluf



Câștigă unul din cele cinci romane The Year's Best Science Fiction (vol. 5) de Gardner Dozois răspunzând la întrebarea:

Din ce an a început să fie publicată seria de antologii The Year's Best Science Fiction?

- 1984 ☐
- 1993 ☐
- 2004 ☐

Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate

Cod Poștal Județ

Telefon e-mail

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 martie 2010. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna aprilie 2010 a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.



Rubrică prezentată de



www.

<http://www.220.ro/2UljcvCvjF/Gore-Din-Cluj>

Mi-am promis ca niciodată să nu scriu pentru www. nimic care să promoveze prostia, chestii gen OTV, idioți și terminați, dar individul din clipul de față este mult prea tare ca să îl rateze careva. Nu pot să îl calific, nu pot să-l etichetez și chiar îl cred când spune că de fapt Satana îl face să spună/facă chestiile alea. Este greu de urmărit până la capăt, ca să nu vorbesc despre cât de greu este să dai un click pe celelalte apariții la televiziune ale sale, dar clipul acesta vă este mai mult decât de ajuns să vă faceți o idee despre el.



www.hongkiat.com/blog/25-breathtaking-nature-photography

Revenind la oile noastre și la adevărata menire a www.-ului, de a promova site-uri cu adevărat faine și care au ceva să ne transmită, iată un bun exemplu. După cum puteți vedea și din link-ul de mai sus, secțiunea site-ului ne dă 25 de exemple perfecte de fotografii în natură. Cuvintele sunt mai mult decât de prisos, așa că încercați să copiați caracter cu caracter link-ul și căsați gura la ce are omul pe pământ și el habar nu are.



bldgblog.blogspot.com

Și acum un site via Mitza. Un site despre arhitectură, căci Mitza și-a lărgit orizonturile și acum citește bloguri pentru a se culturaliza. Voi reproduce parțial din cuvintele lui. Un "fel" de blog de arhitectură ce abordează o tonă de teme care ai zice că nu au nici o legătură cu arhitectura (de la jocuri la real warfare). O sumedenie de articole interesante despre arhitectura puterii, despre cum își gândește Hitler buncărul de a leșinat ambasadorul Poloniei până să ajungă la camera în care se afla staționat Hitler, despre arhitectura din WoW și cum este ea folosită pentru a transmite ceva jucătorului, despre articolul despre arhitectura din Die Hard 1 în care analizează cum folosea Bruce Willis orice numai căile de acces convenționale. Pare mai mult decât interesant și de aceea Mitza primește o bilă albă și o Cola săptămâna viitoare când ne vom ciocni din nou paharele în Fifi.

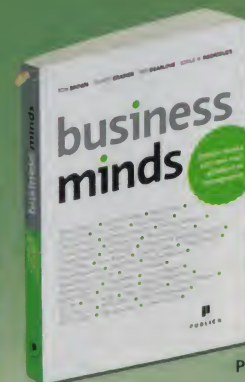


ABONEAZĂ-TE

la oricare **DOUĂ REVISTE** pe
UN AN și **PRIMEȘTI GRATUIT**
O CARTE la alegere

www.chip.ro/librarie

ECONOMISEȘTI dacă
te abonezi **ACUM**



BUSINESS MINDS
Între în mintea
celor mai mari
cândituri de
management!

**BONUS
GARANTAT**
una dintre cărțile

PROGRAMAREA ÎN WEB 2.0
Sunt descrise modalități de
rezolvare a unor probleme concrete,
precum echilibrarea încărcării serverelor
Web, inspecția codului-sursă, etc.



SQL. DIALECTE DB2, ORACLE,
POSTGRESOL SI SQL SERVER
Sunt prezentate implementările a
patru dintre cele mai populare
servere de baze de date - IBM DB2,
Oracle, PostgreSQL și Microsoft SQL Server



MAREA CARTE A JOCURILOR MINȚII
434 probleme creative de
logică, geometrie și modele
matematice.



Oferta este valabilă în limita stocului disponibil.

POLIROM
PROIECTAREA ALGORITMILOR
Volumul prezintă tehnicile de
proiectare a algoritmilor și
elementele de analiză a acestora.



Alege cele două reviste cu abonament pe un an și primești gratuit cartea care ți se potrivește, dintre cele prezentate
mai sus. Abonează-te online pe www.chip.ro/librarie sau completează talonul de abonamente.

După completare, chestionarul va fi îndoit în trei, astfel încât adresa destinatarului să
apară la vedere, după care îl veți capsă sau lipi cu bandă adezivă și îl veți pune la poștă.
Atenție! Nu timbrați chestionarele! Taxele poștale vor fi suportate de către
3 D Media Communications S.R.L.
Data limită de trimitere a chestionarelor este **10 martie 2010** (data poștei).
Nu se primesc decât chestionarele originale prezente în revistă.
Numele câștigătorilor vor fi publicate în numărul din aprilie 2010 al revistei.

Destinatar:

3 D Media Communications S.R.L.
OP 2, CP 4, 500530 Brașov

Puteți completa chestionarul online la <http://chestionar.chip.ro/lvl>
cu ajutorul codului de pe DVD-ul atașat revistei.

Completează chestionarul **LEVEL**
și poți câștiga unul dintre cele
55 de premii!

- 20 abonamente LEVEL pe 6 luni
- 20 reviste CHIP Special Windows 7
- 5 jocuri Trackmania cu ochelari 3D
- 5 jocuri Flatout
- 5 jocuri GuildWars



1. De câte ori pe an cumperi revista LEVEL?

- ☒ lunar ☐ o dată la 2 luni ☐ o dată la 3 luni
☐ o dată la 6 luni ☐ o dată pe an

2. Cum intrai în posesia revistei?

- ☐ Sunt abonat
O cumpăr de la: ☒ Chioșc ☐ Benzinării ☐ Mall-uri
☐ Hypermarket/Cash&Carry

3. Care sunt criteriile care te determină să cumperi revista?

Te rugăm să le ordonezi în funcție de importanță
(1 - cel mai important; 5 - cel mai puțin important):

- ☐ Titlurile de pe copertă
☒ Conținutul revistei
☐ Actualitatea informației
☐ Utilitatea informațiilor
☐ Conținutul DVD-ului

4. Ce impact are coperta asupra deciziei de cumpărare a
revistei? Te rugăm să bifezi cu „X” opinia ta:

- ☐ Foarte mare ☐ Mare ☒ O cumpăr oricum ☐ Deloc

5. Ce preferi să vezi pe copertă:

- ☐ Personaje umane, în legătură cu subiectul principal al ediției
☒ Mai multe detalii legate de subiectele abordate
☐ Text cât mai puțin și imagini cât mai mari

6. La ce te uiți prima oară când deschizi revista ?

- ☐ Editorial
☐ Rubrica Special
☐ Știri
☐ Rubrica Preview
☐ Retro
☒ Rubrica Review
☐ Rubrica Hardware
☐ Rubrica Lifestyle
☐ Indie Games
☐ Mini Games

7. Cum apreciezi rubricile din LEVEL ?

(2 - foarte slab, 10 - foarte bine)

- Știri
Rubrica Preview
Rubrica Review
Rubrica Special
Bistro Dell'Arte
Retro Zone
Rubrica Hardware
Rubrica Lifestyle
Indie Games
Mini Games

	10	8	6	4	2
Știri					
Rubrica Preview					
Rubrica Review					
Rubrica Special					
Bistro Dell'Arte					
Retro Zone					
Rubrica Hardware					
Rubrica Lifestyle					
Indie Games					
Mini Games					

8. Ce teme ai mai dori să fie abordate în cadrul revistei ?

CR
CORESPONDENȚĂ
RĂSPUNS
Se taxează la
destinație

Loc de capsat

Loc de capsat



Un action apocaliptic



Shooter sau RPG?

Secretare din lumea în-
treagă, uniți-vă!



Excursie în Iad



Asalt la verticală

Exclusiv online, numai
pe PS3



Există viață și după ora 10!



19:00-22:00
STANCIU ȘI SOCI



EXECUTĂ VEDETE
ÎN DIRECT





WORLD WARCRAFT

WRATH of the LICH KING

LICH KING TE AȘTEAPTĂ...

Ai izbândit împotriva răului demonic din Outland. Acum însă Arthas the Lich King a pus în mișcare forțe sinistre pentru a distruge complet orice urmă de viață din Azeroth. În timp ce legiunile undeath ale teribilei Scourge amenință să cotopească toate ținuturile, trebuie să lovești chiar în inima abisului înghețat și să elimini definitiv teroarea întunecatului Lich King...

- LUPTĂ PÂNĂ LA NIVELUL 80
- ÎNFRUNTĂ FORȚELE LUI ARTHAS THE LICH KING
- O NOUĂ HERO CLASS - DEATH KNIGHT
- CONTROLEAZĂ PUTERNICE ARME DE ASEDIU

12+

www.pegi.info

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

ÎN MAGAZINE DIN 13.II.08

© 2008 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Wrath of the Lich King este o marcă comercială și World of Warcraft, Blizzard Entertainment și Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A. și/sau alte țări. Toate celelalte mărci comerciale la care se face referire aici sunt proprietățile respectivelor lor deținători.